
6 2006
PS2 • PS3 • XBOX • 360 • GC • REVOLUTION • PSP • DS
Ausgabe 152
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
God of War 2
Ultimative PS2-Action: Blutige Monsterschlacht in technischer Perfektion
REPORTAGE & INTERVIEW
Machen Videospiele aggressiv? Seite 52
Kingdom Hearts 2
75% im Import-Test
God Hand
Vergelt's Gott: Prügel-Spaß vom Resident-Evil-Erfinder
GEARS OF WAR
• Geniale NextGen-Action der Unreal-Entwickler
• 6 Seiten im Heft plus 8 Minuten Video auf DVD
Exklusiv!
DVD
16
usk
41 Spielevideos
111 Minuten • unzensiert
Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Trailer zum DS-Adventure
Hitman: Blood Money
Leben und Leiden eines Auftragskillers
Final Fantasy 12
Japan-Version im Check
Technik-Special: NextGen-Grafik
Einblicke in PS3 und Xbox 360, Teil 2



DVD INHALT

06 - 2006

41 Spiele als Video, 111 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Special
Gears of War
Interview mit Epic Games
Trailer Gears of War

Trailer
King of Fighters Maximum Impact 2
Playstation Masters No. 5
Rockstar Games präsentiert Tischtennis
Stranglehold

Previews
Ace Combat Zero: The Belkan War
Final Fantasy 12
Hitman: Blood Money
MotoGP 2006
Ninety-Nine Nights
Rumble Roses XX
Suikoden 5

Tests
Chibi-Robo
Driver: Parallel Lines
Evolution GT
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006
Ice Age 2: Jetzt taut's
Kingdom Hearts 2 (Import)
Urban Chaos: Riot Response

Test Short Cuts
Ape Escape 3
Gauntlet Seven Sorrows
Ibara (Import)
Radilgy (Import)
Rampage: Total Destruction
Smarties Meltdown
Teenage Mutant Ninja Turtles 3
Under Defeat (Import)

Handheld Trailer
Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Handheld Tests
Daxter
Me & My Katamari
Metroid Prime Hunters
Pokémon Link
Trauma Center: Under the Knife
Untold Legends: The Warrior's Code

Extended
Grafik von Morgen – Teil 2
Groß & pixelig – Level 3
Spiel-Film: Ghosts 'n Goblins

anyMAN!AC
Pimp my Console – Teil 2

Credits / Outtakes

DVD-ROM Teil
Rockstar Games präsentiert Tischtennis (HD-Trailer)

Final Fantasy 12

Kingdom Hearts 2

Ein Fest für Rollenspieler: Auf DVD geben wir Einblicke zu den kommenden Square-Enix-Abenteuern.

Inhalt 06-2006

Special
Gears of War
Interview mit Epic Games
Trailer Gears of War

Trailer
King of Fighters Maximum Impact 2
Playstation Masters No. 5
Rockstar Games präsentiert
Tischtennis
Stranglehold

Previews
Ace Combat Zero: The Belkan War
Final Fantasy 12
Hitman: Blood Money
MotoGP 2006
Ninety-Nine Nights
Rumble Roses XX
Suikoden 5

Tests
Chibi-Robo
Driver: Parallel Lines
Evolution GT
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006
Ice Age 2: Jetzt taut's
Kingdom Hearts 2 (Import)
Urban Chaos: Riot Response

Test Short Cuts
Ape Escape 3
Gauntlet Seven Sorrows
Ibara (Import)
Radilgy (Import)
Rampage: Total Destruction
Smarties Meltdown
Teenage Mutant Ninja Turtles 3
Under Defeat (Import)

Handheld Trailer
Legend of Zelda: Phantom Hourglass

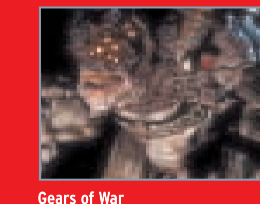
Handheld Test
Daxter
Me & My Katamari
Metroid Prime Hunters
Pokémon Link
Trauma Center: Under the Knife
Untold Legends: The Warrior's Code

Extended
Grafik von Morgen – Teil 2
Groß & Pixelig – Level 3
Spiel-Film: Ghosts 'n Goblins (NES)

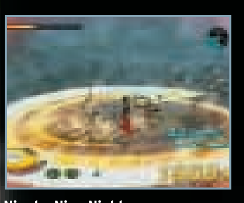
anyMAN!AC
Pimp my Console – Teil 2

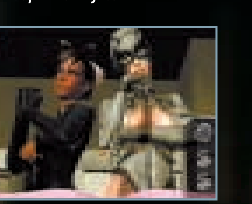
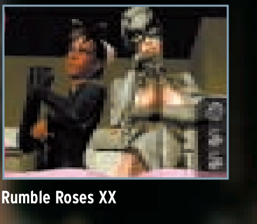
Credits / Outtakes

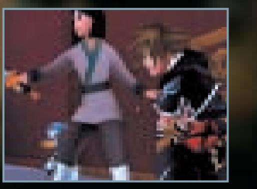
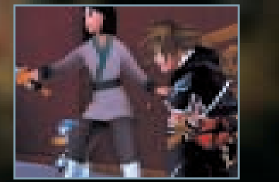
DVD-ROM Teil
Rockstar Games präsentiert
Tischtennis (HD-Trailer)


Gears of War

Final Fantasy 12


Ninety-Nine Nights



Rumble Roses XX



Kingdom Hearts 2

MANIAC DVD

06-2006 | HITMAN: BLOOD MONEY | Gears of War · Final Fantasy 12 · Ninety-Nine Nights · Kingdom Hearts 2 · FIFA 2006 · Metroid Prime Hunters · uvm.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

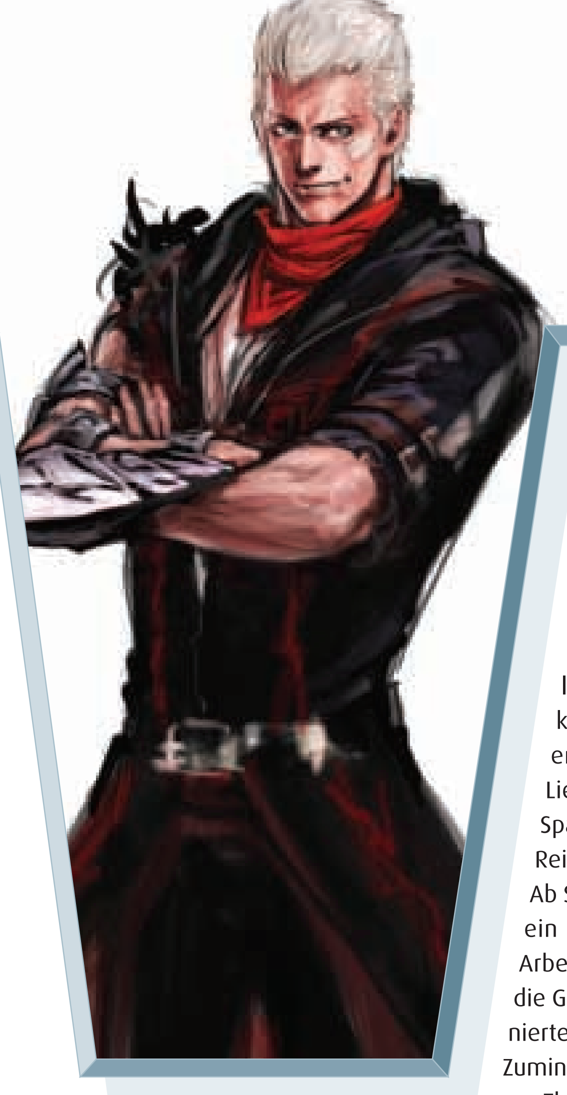
MANIAC DVD

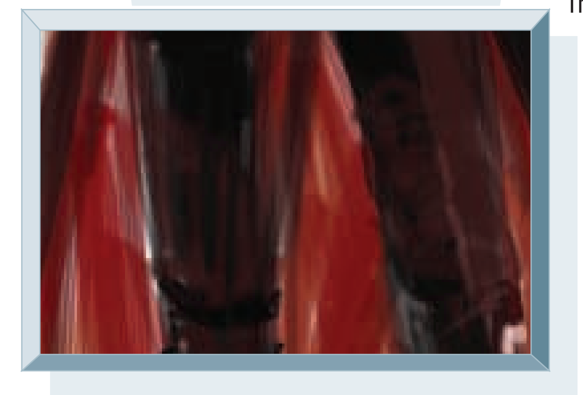
06-2006

HITMAN BLOOD MONEY

Mord ist sein Hobby: Auftrags-Killer 47 kehrt zurück!

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ("Keep-Cover") ausschneiden.





"God Hand"
(Capcom, 2006)

DIE SPITZE DES EISBERGS

Ende März fand in Köln die '1. International Computer Game Conference' statt. Das Thema der Tagung, welche von der Fachhochschule Köln und dem Software-Riesen Electronic Arts initiiert wurde: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Die Teilnehmer der dreitägigen Veranstaltung durften über zwei Dutzend wissenschaftlichen Vorträgen lauschen – viele mit solch bedeutungsschwangeren Namen wie 'Zur Rekonstruktion von Unterhaltungserleben beim Computerspielen' oder 'Narrativität und Ästhetik digitaler Spiele'. Wer sich von den kryptisch anmutenden Bezeichnungen nicht abschrecken ließ, erfuhr aus erster Expertenhand den aktuellen Forschungsstand rund um unser Lieblingshobby. Allgemeine Fragen wie 'Warum machen Computerspiele Spaß?' und 'Sind Games nur für Jungs?' wurden ebenso behandelt wie das Reizthema Nummer 1: 'Machen Gewaltspiele aggressiv?'

Ab Seite 52 könnt Ihr nicht nur unseren Tagungs-Report lesen, sondern auch ein exklusives Interview mit Dr. phil. Tilo Hartmann, der sich bei seiner Arbeit schwerpunktmäßig mit Brutalospielen und deren Auswirkungen auf die Gamer beschäftigt. Eines seiner Forschungsergebnisse wird vielen passionierten Zockern nicht schmecken: Gewaltspiele machen kurzfristig aggressiv. Zumindest unter bestimmten, eingeschränkten Laborbedingungen. Denn eine Theorie, die alle Einflussfaktoren berücksichtigt, scheint so weit weg wie die physikalische Weltformel. Die Thematik rund um das menschliche Verhalten beim und nach dem Aufenthalt in digitalen Welten ist zu komplex – die Wissenschaftler haben laut eigener Aussage noch nicht mal die Spitze des Eisbergs erkundet. Vorerst müssen wir uns also mit Teilergebnissen beschäftigen, die – wenn aus dem Kontext gerissen – der 'Verbot für Killerspiele'-Lobby neue Munition liefern.

Eine Berichterstattung ohne ideologische Scheuklappen oder politische Interessen tut also Not – in beide Richtungen. Daher gebürt diesmal das Schlusswort Dr. phil. Tilo Hartmann: "Man kann Computerspiele nicht über einen Kamm scheren – man kann Menschen nicht über einen Kamm scheren. Wir sind alle unterschiedlich. Und wir müssen diese Komplexität irgendwie reduzieren. Zum Beispiel auf ein Spiel, eine Nutzergruppe usw. Vielleicht ist die Nutzungssituation bei 'Counterstrike' förderlicher für Aggressionen. Vielleicht. Aber das kann auch umgekehrt sein. Nämlich, dass die Geselligkeit bei solchen Spielern, z.B. bei LAN-Partys, wo man ja auch nicht nur 'Counterstrike' spielt, dazu führt, dass Aggression gar kein Thema ist. Kann auch sein."

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. Juni 2006.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Gewaltspiele machen laut aktuellen Forschungsergebnissen kurzfristig aggressiv.
Habt Ihr schon ähnliche Erfahrungen gemacht?

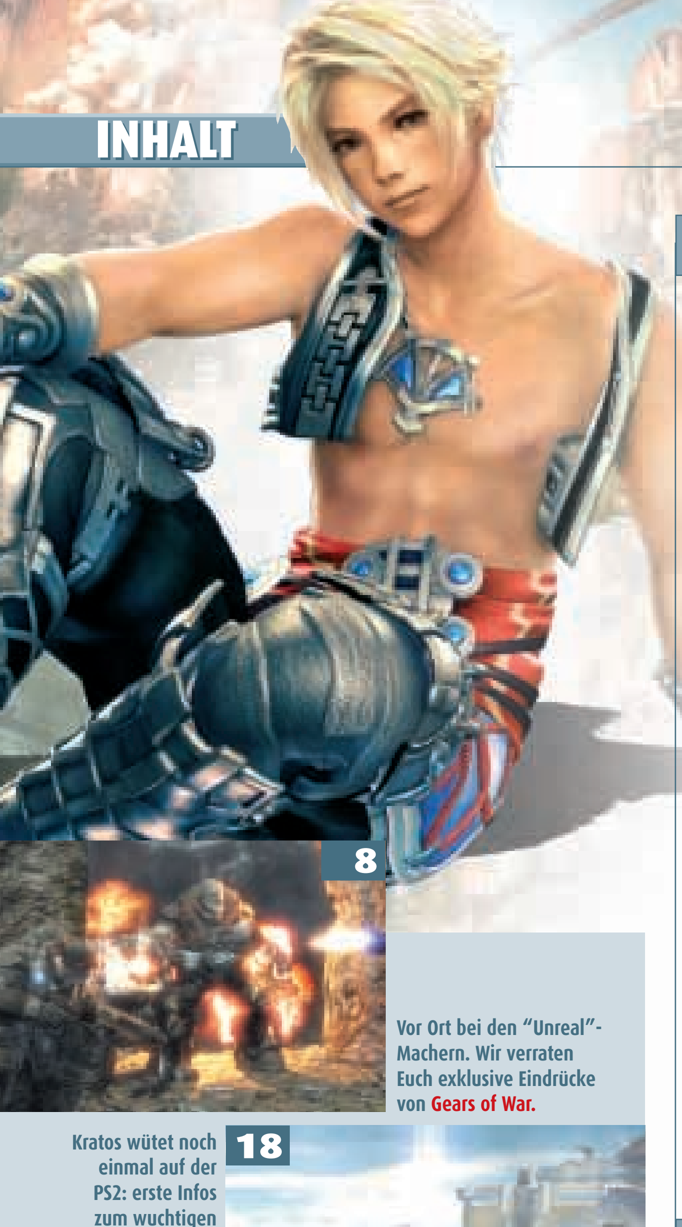
MAN!AC-MEINUNG NR. 44

- A Wenn ich ehrlich bin, habe ich beim Zocken von Gewaltspielen schon eine ähnliche Erfahrung gemacht.
- B Ich bin mir nicht sicher: Könnte schon sein, aber bewusst aufgefallen ist es mir noch nicht.
- C Nein, ich habe beim Zocken von gewalthaltigen Spielen genügend emotionalen Abstand.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Revolution ○ Xbox 360

INHALT





PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED

8 Vor Ort bei den "Unreal"-Machern. Wir verraten Euch exklusive Eindrücke von Gears of War.

18 Kratos wütet noch einmal auf der PS2: erste Infos zum wuchtigen Action-Epos God of War 2.

32 Im Paradies bricht die Hölle los: Just Cause protzt mit Grafikpracht und deftigen Ballereien.

PAL-TESTS

NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

70

Ob sich EAs **FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006** die virtuelle Krone von "Pro Evolution Soccer 5" zurückholen kann, erfahrt im ausführlichen Test.

72

Dicke Wummen und viel roter Lebenssaft: Ist **Urban Chaos** knallharter Shooter-Spaß oder sinnfreie Metzelparade?

50

Wie schlägt sich Lara bei ihrem Xbox-360-Debüt in **Tomb Raider: Legend?** Unser Test zeigt's.

74

Der putzige Winzling **Chibi-Robo** räumt jetzt auch auf PAL-Gamecubes den Haushalt auf.

Xbox 360

VIDEO AUF DVD!



Gears of War

MAN!AC exklusiv: Als einziges deutsches Magazin durften wir die NextGen-Götter von Epic in North Carolina besuchen. Zu sehen gab es natürlich die heiß erwartete Killer-Applikation für die Xbox 360.

360 Die Unreal Engine in Aktion: Sieht wie ein Gemälde aus, zeigt aber tatsächlich Spielgrafik.

360 Marcus' Villa gehört mit ihrem Detailreichtum zu den bisher optisch eindrucksvollsten Szenarien.

360 Abwechslung garantiert: Neben Betonwüsten stapft Ihr durch von Pflanzen überwucherte Bereiche.



360 Eine typische Spielszene: Marcus und Dom suchen Schutz hinter der Inneneinrichtung, am anderen Ende des Gangs haben sich die Gegner verschanzt. Dank Third-Person-Perspektive habt Ihr sowohl Feind wie Teamkamerad im Blick – keine Anzeigen stören die Sicht. Um aus der Deckung zu feuern, müsst Ihr einfach die Waffe zur Seite halten.

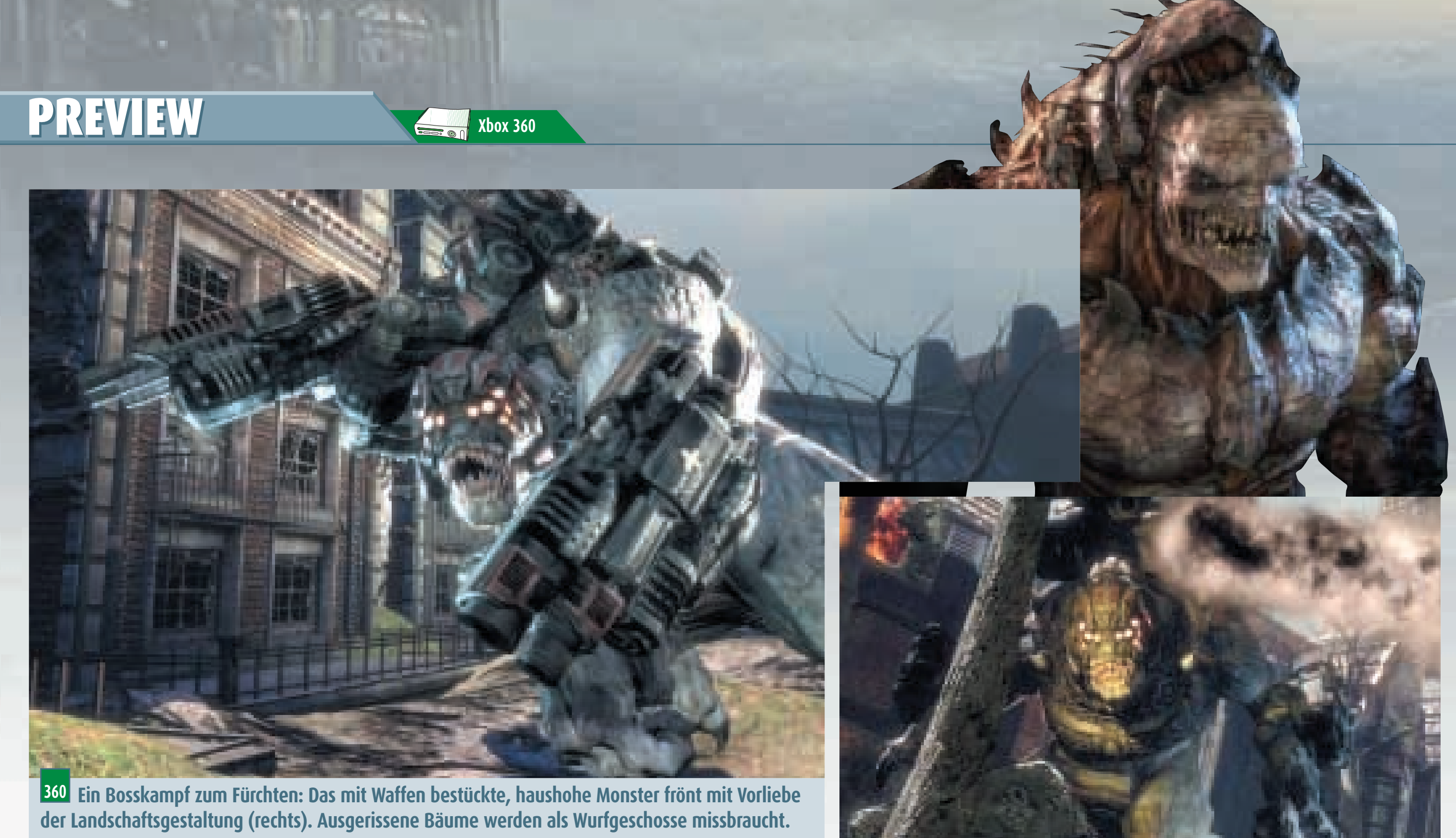
Exklusive Entwicklerbesuche sind eine tolle Sache: Als einer von wenigen Auserwählten weltweit wirft man lange vor dem gemeinen Zocker einen Blick auf die heiß begehrten Spiele von morgen, genießt häufig ein Rahmenprogamm der kuriosen und besonderen Art und wird auf Kosten der Publisher in die schicksten Restaurants eingeladen. Der Haken daran: Man reist innerhalb weniger Tage um die halbe Welt und wieder zurück, was die innere Uhr völlig aus dem Gleichgewicht bringt. Darf ohne Begleitung keinen Schritt in die falsche Richtung machen, kein Foto ohne Genehmigung schießen und im schlimmsten Fall nicht einmal Wochen danach über das Gesehene berichten. Und trotzdem: Studiotouren sind ein großes Vergnügen, bei denen nicht nur PR-Kontakte, sondern auch das eigene Ego gepflegt werden. So auch am Morgen des 21. Februar, als wir uns in Richtung Flughafen begaben. Zielort: Der Provinz-Flughafen Raleigh in North Carolina, USA. Grund der Reise: eine exklusive Einladung Microsofts zu Epic Games. Objekt der Begierde: ”Gears of War”.



360 Animationen vom Feinsten: Während sich Eure mit Motion-Capture animierte Spielfigur hinter die Felsen duckt, reagiert der Gegner brüllend auf den Beschuss. Heftiger sind die Auswirkungen bei kleinen Feinden, die nach einem Treffer benommen taumeln.

Am Ziel der Reise

Elf Stunden Flugzeit später stehen wir vor einem modischen Gebäude in der klassisch-amerikanischen Vorstadt Cary – kein Firmenschild verrät, dass hinter der undurchsichtigen Glasfassade eines der bedeutendsten Entwicklerstudios der Neuzeit seine Arbeit verrichtet. Vor 15 Jahren gegründet, verdingte sich die Firma als Shareware-Publisher, bis man 1998 mit der ‘Unreal Engine’ technische Maßstäbe besonders im Bereich First-Person-Shooter setzte. Für Microsoft ist Epic vor allem als Lieferant exklusiver Spielesoftware wichtig: ”Gears of War” erscheint alleinig für die Xbox 360. Epics erstes Spiel außerhalb der ”Unreal”-Franchise genießt auch intern einen hohen Anspruch, weshalb die sieben geladenen Journalisten aus Europa und den USA von ebenso vielen Epic-Mitarbeitern flankiert zum Gesprächsraum geleitet werden. Hier, so erklärt man uns, finden alle zwei Wochen Art-Meetings statt, um die einzelnen Teams über Fortschritte und Veränderungen zu informieren. Die gleiche Intention hegt auch unsere kleine Gruppe. Schließlich wollen wir wissen, wie sich ”Gears of War” seit E3 2005 und X05 entwickelt hat. Doch für den Augenblick lässt uns



360 Ein Bosskampf zum Fürchten: Das mit Waffen bestückte, haushohe Monster frönt mit Vorliebe der Landschaftsgestaltung (rechts). Ausgerissene Bäume werden als Wurfgeschosse missbraucht.

Lead-Designer Cliff Bleszinski schmoren und gibt auf einer Zwei-Meter-Leinwand noch einmal den X05-Level zum Besten: In düsterer, verregneter Nacht stapft ein Vier-Mann-Trupp durch dichten Wald. Blitze zucken und enthüllen für Augenblicke schemenhafte Gestalten, die zwischen den Bäumen huschen. Ein Blutbad, zerfetzte Leichen und schrilles Geschrei verleihen dem Grauen ein Gesicht, als das Team ein Fabrikgelände betritt. In der Gießerei kommt es schließlich zum Showdown zwischen Mensch und Monster, der von plötzlicher Dunkelheit auf dem Bildschirm abrupt beendet wird. Das Kalkül geht auf: Als das Licht wieder angeht, lächelt Cliff verschmitzt in die Runde – er weiß ganz genau, dass wir mächtig beeindruckt sind.

Fakten, Fakten, Fakten

So schön der optische Schein auch sein mag, deswegen sind wir nicht über den großen Teich geflogen. Was wir wollen, sind Fakten – und die bekommen wir. Jedenfalls zum Teil, denn zur Story hält sich der Entwickler sehr bedeckt. Bekannt ist, dass auf dem erdähnlichen Planeten Sera die Menschen im Krieg um Rohstoffe und Vorherrschaft mit den unterirdisch lebenden Locust liegen. Der Part des tragischen Helden fällt auf den Soldaten Marcus Fenix, der wegen Befehlsverweigerung im Knast einsitzt. Als die Locust das Gefängnis überrennen, wird Marcus von seinem Freund Dom gerettet, der ihn zurück zur Delta Company bringt. Gemeinsam mit zwei weiteren Söldnern sollen sie das beim Kartografieren der Höhlen verschwundene Alpha-Team aufspüren und die Mission fortsetzen. Bereitwilliger plaudert Cliff über Technik und Spielablauf, insbesondere der Second-Person-Ansicht: In "Gears of War" sitzt die Kamera wie bei "Resident Evil 4" nah über der Schulter des Protagonisten und verbindet die Übersicht eines Third-Person-Spiels mit der Zielgenauigkeit eines Ego-Shooters – eine NextGen-Kamera für ein NextGen-Spiel. Das ist aber nicht der einzige Grund, warum man sich bei Epic für diese Perspektive entschieden hat: "In einem First-Person-Titel", so Cliff, "braucht es keine aufwändigen Charakteranimationen für die Spielfigur. Der Entwickler spart sich Zeit und Mühen." Der Ehrgeiz war geweckt und schließlich erwies sich die Außen-Ansicht in weiterer Hinsicht als förderlich. Jeder, der schon einmal einen Ego-Shooter gespielt hat, weiß, wie bescheuert es aussieht in Deckung zu gehen – man starrt die Wand an und kann höchstens durch Hinauslehnen sehen, was sich jenseits des Schutzwalls abspielt. Weil sich im vorliegenden Fall aber alles um das Suchen und Nutzen von Deckungen dreht, fiel die Entscheidung schnell auf eine Third-Person-Perspektive.

▪▪▪ Die "Gears"Gleichung ▪▪▪

"Gears of War" vereint Spielelemente verschiedener Titel. Welche, das erfahrt Ihr hier.



Ghost Recon: Teamwork und strategisches Vorgehen sind das A und O der Taktik-Action. Ihr huscht von Deckung zu Deckung und nehmt es mit Hilfe Eurer Kameraden mit überlegenen Streitkräften auf. Die Teamkontrolle ist intuitiv, der Ablauf simpel – genau wie bei "Gears of War".

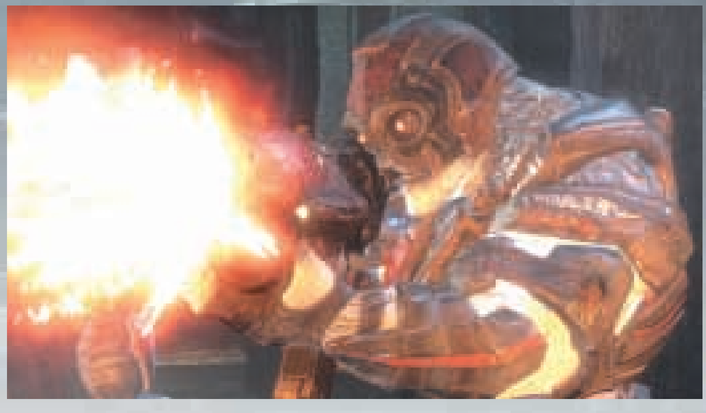
Resident Evil 4: Nicht Ego-Sicht, aber auch nicht ganz Third-Person-Perspektive. In Capcoms Action-Kracher folgt die Kamera dem Protagonisten auf Schulterhöhe – nehmt Ihr einen Gegner ins Visier, zoomt das Bild noch näher heran. Gleiches Konzept verfolgt auch "Gears of War" mit seiner 'Second-Person-View'.

Project Zero: Die Angst spielt mit: Ihr stapft durch spärlich ausgeleuchtete Bereiche, markerschütterndes Geschrei folgt Euch auf Schritt und Tritt, bis plötzlich ein Monster nach Euch greift oder vor Euch springt. Düstere Bereiche und Schock-Momente wird es auch bei "Gears of War" nicht zu wenig geben.

Black: Mittendrin, statt nur dabei – ein Gefühl, was man am besten in einem Ego-Shooter erreicht. In der Ich-Perspektive lässt es sich außerdem am genauesten zielen. Beides versucht "Gears of War" zu vereinen.

Schnell und Intuitiv

"Gears of War", so betont Cliff immer wieder, "ist kein 'Run-and-Gun'-Game und spielt sich viel langsamer als 'Halo' oder 'Doom'." Eher lässt sich der Epic-Titel mit dem kürzlich erschienenen NextGen-Hit "Ghost Recon Advanced Warfighter" vergleichen. Auch hier hangelt Ihr Euch von Deckung zu Deckung und verlasst nur zum Zielen und Schießen den schützenden Bereich. Der Charakter passt sich dabei automatisch Höhe und Beschaffenheit der Objekte an: An hüfthohen Fässern, Kisten, Steinmauern oder umgestürzten Säulen geht Marcus in die Knie – ändert die Deckung ihre Höhe, beispielsweise bei einer





360 Zwei Krieger, die für eine große Sache kämpfen: Der Locust-Soldat will die Vorherrschaft über den Planeten, Dom (unten) sich für dessen Verwüstung rächen.

nur halb zerstörten Hauswand, wechselt er fließend die Haltung von Sitzen zu Stehen. Anders als bei der Taktik-Action von Ubisoft lehnt sich der "Gears"-Held nicht von selbst an passende Oberflächen. Den Entwicklern erschien das ein zu großer Eingriff ins Spielverhalten der Zocker. Wer nicht in Deckung gehen will, wird nicht dazu gezwungen. Stattdessen benutzt Ihr den A-Knopf, wenn Marcus Schutz suchen soll. Praktisch: Das Kommando funktioniert auch aus einiger Entfernung. Geratet Ihr plötzlich unter Beschuss, reicht ein Druck auf die Taste und Euer Alter Ego springt beherzt in Richtung Deckung. Der Ablauf der Bewegung unterstreicht den Realitätsanspruch: Das heißt, aus vollem Lauf schmeißt sich Marcus mit Wucht gegen die Mauer. Mit derselben Taste löst Ihr Euch auch wieder von der Oberfläche oder schwingt Euch je nach Höhe darüber hinweg. Schnell und intuitiv sind die Schlagworte, die Cliff benutzt, als er einen Hindernisparcours in Sekunden durchläuft und sich dabei nur von Deckung zu Deckung bewegt. "Wie ein Affe im Dschungel, der von Baum zu Baum schwingt", erklärt er.

Für den technischen Aspekt standen also unsere tierischen Vettern Pate, bei der optischen Umsetzung hat man sich von ganz anderer Stelle inspirieren lassen: Konzert-Techniker, die geduckt und für das Publikum scheinbar unsichtbar über die Bühne huschen. Die Kamera schwenkt auf Kniehöhe und ein Effekt wie bei schneller Fahrt in Rennspielen begleitet den Spurt. Den 'Panik Run' aktiviert Ihr, indem Ihr die A-Taste gedrückt haltet. Deckung, Ducken, Rennen – alle wichtigen Aktionen laufen über diesen einen Knopf und entsprechend der Umgebung, das heißt Kontext-sensitiv, ab.

Mit Taktik ans Ziel

Die weiteren Spielaspekte erklärt uns Cliff anhand einer Demo für die bevorstehende E3: Zum ersten Mal sehen wir einen Level bei Tag. Zwar spielt ein Großteil von "Gears of War" aus Storygründen (die uns Cliff natürlich nicht verraten wollte) in unterirdischen Höhlen oder bei Nacht, einige Einsätze bestreitet Ihr aber bei Tag, was für optische Abwechslung sorgt. Vorliegende Mission führt unser digitales Pendant in eine prunkvolle Villa. Das arg mitgenommene Herrenhaus gehörte Marcus' Vater und beherbergt für den Krieg entscheidende Informationen. Bis zu den Dokumenten ist es jedoch ein weiter Weg und schon auf den Stufen zum Eingang entbrennt ein heftiges Feuergefecht. Den Locust rückt Cliff, anders als bei der X05-Demo, mit taktischer Komponente zu Leibe: Auf Knopfdruck öffnet er ein Befehlsmenü und weist dem KI-Partner Dom Kommandos zu. Die Reaktion auf die simplen Anweisungen 'Angriff', 'Formation', 'Vorwärts', 'Feuer' und 'Feuer einstellen' folgt sofort und präzise – gemeinsam nehmen Marcus und Dom die Gegner in die Zange. Trotz Kontrollmöglichkeit des Spielers verhalten sich die CPU-gesteuerten Kämpfer so, wie man es von richtigen Soldaten erwartet. Cliff muss Digi-Dom nicht mitteilen, dass er den

Zu Gast bei Freunden



Das Kind im Manne: Unzählige Figuren und kuriose, japanische Spiele säumen den Arbeitsplatz von Cliff Bleszinski. Seit seinem 17. Lebensjahr ist der Designer einer der führenden Köpfe bei Epic und für so manchen Software-Hit verantwortlich.

Ruhmeshalle: In einer Vitrine im Besprechungsraum werden Preise und Ehrungen aufbewahrt. In Zukunft werden sicher mehr hinzu kommen.

Das Art-Department bei der Arbeit: Während der Studiotour schlüpfte der Entwickler in einen Motion-Capture-Anzug und zeigte uns live, wie die Figuren von "Gears of War" das Laufen lernen.

Anhand einer Artwork-Wand halten die Entwickler den Fortschritt des Projektes fest. Einige der Entwürfe finden sicher den Weg ins fertige Spiel.



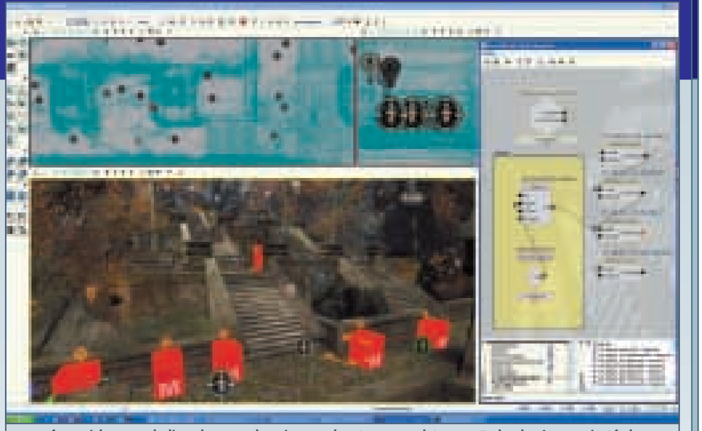


360 Wer denkt sich nur solche Monster aus? Der 'Digger' gräbt sich mit seinen Klauen durch die Erde und fängt unvorsichtige Menschen ein. Wie bei allen Locust gilt: Nahkampf vermeiden!

Feind töten oder in Deckung gehen soll. "Es ist zwar vorteilhaft, Befehle zu verwenden, aber nicht nötig, um Erfolg zu haben", beschwichtigt der Designer schließlich all jene Zocker, die mit Taktik nicht viel am Hut haben. Auf eines sollten die Spieler jedoch achten: Deckung kann nicht nur zum Beispiel durch das Fällen einer Säule geschaffen werden, ein bestehender Schutz kann auch durch Beschuss zerstört werden. Wer sich also hinter einem Sofa verbarrikadiert, muss über kurz oder lang die Stellung wechseln. Gleiches gilt natürlich für die Gegner.
Als nächstes weiht uns Cliff in die Geheimnisse des Coop-Modus ein. Gemeinsam mit einem Epic-Mitarbeiter macht er sich daran, das Haus-Level zu Ende zu bringen. Der zweite Spieler darf sich jederzeit lokal oder via Xbox Live einklinken. Zunächst versuchen die beiden Entwickler mit wenig Erfolg, der Locust Herr zu werden, was uns die Gelegenheit gibt, ein weiteres Spielelement genauer zu begutachten: Statt einer Lebensleiste bildet sich bei Verwundung ein roter Ring um das Fadenkreuz, der sich mit jedem weiteren Treffer zum "Gears of War"-Logo formt und in gefahrlosen Situationen abschwächt und wieder verschwindet. Im kooperativen Spiel interessieren sich beide Männer wenig für das kritisch leuchtende Symbol, können doch gefallene Kameraden wiederbelebt werden. Stattdessen weist uns Cliff auf eine andere, sehr videospieltypische Eigenheit hin: In Holzkisten, die überall im Level verstreut stehen, versteckt sich Munition. Die Vorratsbehälter sind allerdings so pedantisch platziert, dass Ihr mit deren Zerstörung potenzielle Deckungen vernichtet. Vielmehr sollte sich der Spieler daher auf die Löcher im Boden konzentrieren. Durch diese schlüpfen die Locust an die Oberfläche – versiegelt Ihr den Durchgang mit einer Granate, könnt Ihr Euch eine Menge Ärger und Patronen sparen.

Grafik-Power im Detail

Was die Unreal 3 Engine kann und wie sie funktioniert



Im umfangreichen Leveleditor der Unreal Engine werden Gegner und Gegenstände platziert sowie Pfade definiert. Vom Spieler ausgelöste Ereignisse oder das KI-Verhalten sind per Ablaufdiagramm festgelegt.

"Gears of War" demonstriert anschaulich die Fähigkeiten der hauseigenen Unreal 3 Engine. Die von Epic programmierte Entwicklerplattform besticht vor allem durch ihre grafischen Fähigkeiten, die auch von anderen Spielen wie "Splinter Cell" genutzt werden. Der wichtigste Faktor ist dabei die Beleuchtung: Mehrere dynamische, sprich bewegliche Lichtquellen erhellen die Szenerie. Sogar texturierte bunte Lichtquellen ähnlich einem Projektor sind möglich. Zusätzlich bietet die Unreal 3 Engine verschiedene Arten von Schatten, den Objekte werfen können. Neben scharf umrissenen Dunkelflächen kommt auch diffuser Schatten zum Einsatz. Dieser erscheint mit weiter entfernten Lichtquellen verschwommener – ganz wie in der Realität. Daneben bestechen Charaktere im Spiel mit fantastischem Detailreichtum. Diesen erreicht die Engine durch ausgereifte Mapping-Technologien. Dazu wird ein Echtzeit-Modell mit 3.000-12.000 Polygonen errechnet. Auf ihn projiziert die Engine eine 'Normal Map'. Diese wird aus den Höhen und Tiefen des hochauflösenden Originalmodells generiert, das Millionen Polygone besitzt. Das Ergebnis ist ein Objekt, das ein Vielfaches der Polygonmenge vortäuscht. Schließlich kommen noch virtuelle Knochen für echt wirkende Bewegungen dazu. Ausgereifte Filter-Effekte wie Depth-of-Field, Halos, Light Blooms oder Weichzeichner unterstützen zusätzlich die Spieleoptik.
Doch die Engine taugt nicht nur zum Grafikblender: Neben einer virtuellen Physik samt Ragdoll-Unterstützung kommt auch eine ausgereifte künstliche Intelligenz zum Einsatz, die eigenständig ihren Zielort durch verschachtelte Levels findet. Weitere Informationen zum Thema Spiele-Engine findet Ihr übrigens ab Seite 58 in dieser Ausgabe.



Vorgetäuscht: Das Echtzeit-Modell (links) dient als Träger für die 'Normal Map'. Diese wird aus dem hochdetaillierten Modell (Mitte) mit Höhen und Tiefen generiert. Fehlen nur noch Licht und Schatten (rechts).



360 Locust treten in Rudeln auf, was es schwer macht, sie zu flankieren.

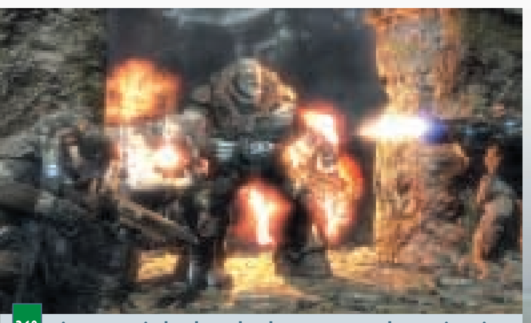
360 "Pitch Black" lässt grüßen: Bei Nacht sind die lichtempfindlicheren Spezies der Locust besonders angriffslustig. Ein solcher Schwarm fliegender Insekten kann Euch in Stücke reißen. Die Masse macht es schwer, effektiv Widerstand zu leisten. Hier hilft nur die Flucht nach vorne und in eine überdachte Deckung.

Waffen-Fetischisten

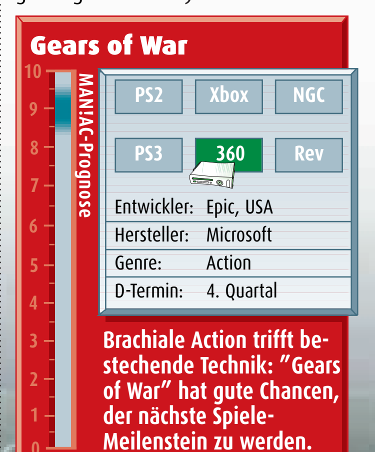
Weitere Levels bekamen wir nicht zu sehen, sondern mussten uns auf die Erzählungen des Epic-Teams verlassen. So steht dem Spieler unter anderem ein tempogeladenes Rennen mit Fahrzeugen durch die zerstörte Stadt bevor. Die nächtliche Spritztour könnt Ihr sowohl als Fahrer oder MG-Schütze bestreiten. Auch dringt Ihr in das unterirdische Reich der Locust vor – die kurze Tech-Demo einer riesigen Höhle raubte uns fast den Atem: Unglaublich detaillierte Wandtexturen, an denen Wasser hinab perlt, sich in Pfützen sammelt, und das schummrig grüne Leuchten verliehen dem Areal ein geradezu beängstigendes Ambiente. Wie sieht das erst aus, wenn sich hier dutzende fliegende, krabbelnde und kletternde Viecher auf den Spieler stürzen? Das Beste hat sich Cliff aber für den Schluss aufgehoben: Nach einem Rundgang durch das Epic-Gebäude, vorbei am hauseigenen Motion-Capture-Studio, dem Sound-Department und diversen Design- und Entwicklerbereichen präsentiert uns Cliff an seinem Arbeitsplatz voller Stolz das Waffenkontingent von "Gears of War". Schrotflinte, Sturmgewehr oder Armbrust mit explosiven Pfeilen – alles verblasst neben einer Waffe, dem Hammer of Dawn. Dabei handelt es sich um eine Zielvorrichtung, die einen Laserangriff per Satellit initiiert. Die Wirkung ist verheerend: Der gebündelte Energiestrahl, den Ihr noch einige Meter bewegen könnt, vernichtet alles in seinem Weg – ein audiovisueller Genuss, denn neben der optisch eindrucksvollen Kombination aus gleißendem Licht und aufgesprungener Erde könnt Ihr das Inferno auch aus den Lautsprechern donnern hören. Im Coop-Modus wird die Wirkung des Hammer of Dawn sogar verstärkt, wenn beide Spieler den gleichen Punkt anvisieren und den Laser gemeinsam in eine Richtung lenken. Solo gibt es ebenfalls die Möglichkeit, die Durchschlagskraft der Ballermänner zu erhöhen – in Form eines Reaktionstests. Dazu wird beim Nachladen unter dem Waffensymbol ein 'Schwung-Meter' eingeblendet. Trefft Ihr mit dem richtigen Timing den markierten Bereich, lädt Euer Alter Ego schneller nach und die Projektile richten für kurze Zeit doppelten Schaden an. Verfehlt Ihr jedoch das Zeitfenster, klemmt die Waffe und Ihr könnt für ein paar Sekunden nicht schießen. Besonders im Multiplayer-Modus sorgt das System für humorige Momente: Verpatzt ein Spieler das Nachladen, ruft sein Charakter laut 'Shit!' – ein deutliches Signal an die Gegenspieler, die den wehrlosen Gegner genüsslich erledigen können. Gerne hätten wir das und vieles mehr persönlich ausprobiert. Leider blieb uns nur die Rolle des staunenden Zuschauers. Vielleicht lässt uns Cliff auf der E3 endlich Hand an dieses außergewöhnliche Stück Software legen. Denn eines ist jetzt schon klar: "Gears of War" wird das Action-Genre gehörig aufrütteln. *jw*



360 Vier Freunde in der Not: Marcus und sein Delta-Team sind zuversichtlich, die Locust endgültig zu besiegen.



360 Die Locust sind unberechenbar: In ausweglosen Situationen stürmen sie schon mal selbstmörderisch Eure Stellungen.



PREVIEW

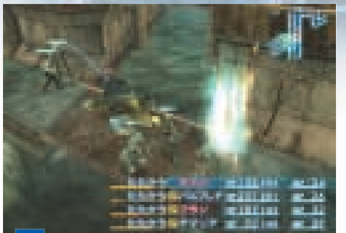
Playstation 2

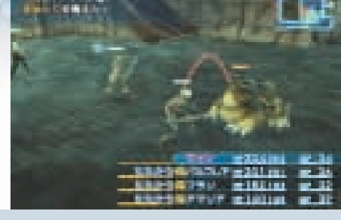
Final Fantasy 12

Endlich fertig: MAN!AC spielt die japanische Vollversion Probe und verrät Euch, welche Richtung die Erfolgsserie wirklich einschlägt.



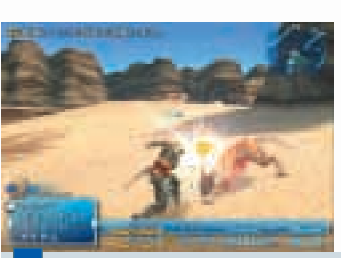
PS2 Vorgegaukelte Bewegungsfreiheit in den Metropolen: Die meisten Türen sind unpassierbar, viele Passanten nur Deko ohne Persönlichkeit oder Dialog-Angebot.

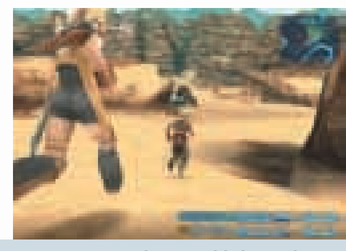




PS2 Riesenkröte und Unkerich aus der Kanalisation bitten zum schleimigen Tanz: Haltet das Ekelgetier möglichst auf Distanz, solange der Zeitbalken auflädt.

Das Problem mit Erfolgen ist, dass sie nicht ewig währen. So ist es auch um Japans einst so erfolgreichen Rollenspiel-Lieferanten Nummer 1 längst nicht mehr so rosig bestellt wie einst: Die Liaison mit "Dragon Quest"-Entwickler Enix sowie die Rückbesinnung auf handverlesene Erfolgsmarken à la "Dragon Quest" und "Kingdom Hearts" scheint zwar wieder Geld in die Kassen zu spülen – aber was ist mit "Final Fantasy"? Was wird aus der ehemaligen und auf der PS2 sträflich vernachlässigten Vorzeige-Serie, die seit dem Erscheinen des phänomenal erfolgreichen siebten und achten Teils mit jeder weiteren Episode schwächere Zahlen schreibt? Klar, andere Spiele träumen von Ergebnissen an der Zwei-Millionen-Marke. Aber wenn man innerhalb weniger Jahre über anderthalb Millionen Einheiten einbüßt und sich dann auch noch ein brutal gefloppter Internet-Ableger hinzu gesellt, dann regt das zum Nachdenken an. Woran liegt's? Brachten Teil 9 und 10 zu wenig neue Impulse? Will das Publikum neue Ideen? Der ungebrochene Erfolg des zutiefst traditionellen "Dragon Quest" straft solche Vermutungen Lügen – aber trotzdem wollte es das 300-köpfige Team rund um die menschliche Ideen-Fabrik Yasumi Matsuno mit ganz was Neuem versuchen, als man sich von so ziemlich allem trennte, was die Serie bisher erfolgreich machte. Der Mann, der uns innovative Titel wie "Vagrant Story" oder "Final Fantasy Tactics" (beide PSone) bescherte, warf nicht nur das von den Fans geliebte Rundenkampfsystem über Bord. Nein, er holte auch noch seinen Charakter-Designer Akihiko Yoshida mit an Bord. Doch nicht der, sondern sein Kollege Tetsuya Nomura (hat inzwischen an "Kingdom Hearts 2" gewerkelt) war für die populären Figuren der letzten Episoden verantwortlich. So verwundert es kaum, dass Charaktere, Szenario und Spielsystem von "Final Fantasy 12" weniger an Squares Erfolgsreihe, als vielmehr an "Vagrant Story" erinnern: Während erdige Farben und orientalische Einflüsse das Erscheinungsbild von Matsunos Fantasy-Welt Ivalice (beherbergte bereits das "Final Fantasy Tactics"-Szenario) dominieren, wird seine Handschrift vor allem bei den neuartigen Kämpfen deutlich. Letztere wurden zwar wie bei Episode 8 von Hiroyuki Itou ausgearbeitet – aber die Mischung aus einigen wenigen "Final Fantasy"-bewährten Ele-





PS2 Wüste ohne Ende: Die Umgebung von Vaans Heimatstadt ist reichlich trostlos, bietet aber genügend handzahmes Metzelfutter für das Erfahrungspunkte-Konto.





PS2 Und plötzlich war er da: Anders als in alten "Final Fantasy"-Teilen halten sich zwischen den Einsteiger-Monstern auch kaum bezwingbare Brocken auf.



PS2 Wer den T-Rex trotz aller gut gemeinten Ignorier-Angebote ärgert, der lernt seine Beißerchen kennen – und die sind für Jung-Helden entschieden zu groß.

menten und viel Echtzeit-Geschnetzel kann die Verwandschaft zu "Vagrant Story" nicht leugnen.

Auf dem Schlachtfeld

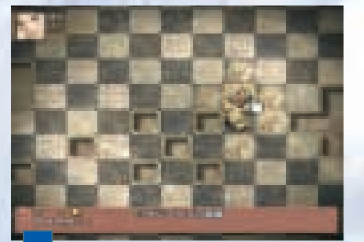
Die fertige japanische Version bestätigt nun, was viele nach Sichtung der spielbaren US-Demo berfürchteten: Die längst überfälligen Änderungen der altehrwürdigen Serie gehen in die falsche Richtung – denn die Modernisierung ist eher Rück- denn Fortschritt. Das neue 'Klick das Monster und dann schau zu!'-System (Details im Kasten) orientiert sich zwar deutlich an westlichen Titeln à la "Knights of the Old Republic" und dem derzeit florierenden Online-Rollenspiel-Genre – aber leider fehlt dem Ergebnis die Dynamik von europäischen bzw. amerikanischen Entwicklungen. Tatsächlich tun sich die im Runden- und klassischen Action-Kampf so versierten Japaner mit dem bei uns gängigen Hybrid-System sichtlich schwer. Nach wie vor leiden ihre Helden unter dem für taktische Schlachten typischen Ballast – entsprechend sind Hauptcharakter Vaan und seine (bis zu zwei) Mitkämpfer herzlich träge zugange, wenn sie mit Schwert, Pistole, Armbrust und Magie über feiste Kröten, aggressives Flattervieh, Hyänen-Katzen oder ähnlich skurrile Wüstenräuber herfallen. Mag die Intention, die altbackenen Kämpfe maßgeblich zu entschlacken und sich ein für alle mal von den oft frustigen Zufallsbegegnungen zu verabschieden, noch so lobenswert sein: Der laut Square schwer erkrankte und noch während der Produktion verabschiedete Matsuno ist daran gescheitert.

Dabei sind die Ansätze nicht schlecht: Nach wie vor stehen massig Objekte, Zauberkunststücke und Spezialfertigkeiten zu Gebote, um die Monstrositäten von Ivalice zu zerlegen. Und Eure Widersacher noch vor der Auseinandersetzung dabei beobachten zu dürfen, wie sie mehr oder weniger arglos durchs Terrain streifen, ist schlicht genial – eröffnet Euch dieser Kniff doch bislang ungeahnte Rückzugs- bzw. Umgehungs-Möglichkei-



Der Kampfbildschirm

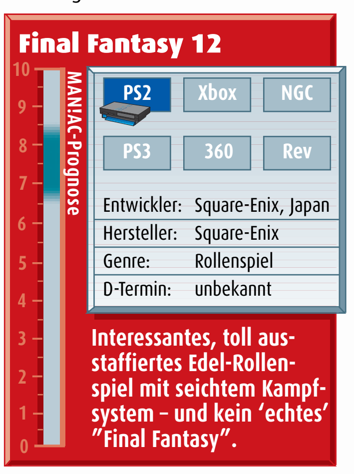
- Dein Freund und Erfahrungs-Lieferant: das Monster. Wie Eure Charaktere bewegt sich das flatterhafte Getier in Echtzeit – gemütliches Taktieren bleibt Euch also versagt.
- Sollen für Übersicht sorgen, intensivieren das Chaos aber manchmal: rote und blaue 'Verbindungsschnüre', die anzeigen, wer gegen wen kämpft.
- Möchtegern-Luftpirat Vaan ist Held des Abenteuers, aber nicht zwangsläufig der aktive Charakter. Wen Ihr direkt kontrolliert, das bestimmt Ihr selbst. Die restlichen Kollegen machen sich indes selbstständig.
- Einfach nicht tot zu kriegen: Der Zeitbalken ist ein Relikt aus der "Final Fantasy"-Frühzeit und verrät, wann die Figuren zum nächsten Schlag ausholen dürfen.
- Bitte gut im Blick behalten: Das neue Echtzeit-System verführt dazu, die Balken für Lebensenergie und Magiepunkte aus den Augen zu lassen. Fatal!


PS2 Wer Fertigkeiten einsetzen will, muss zunächst eine Lizenz platzieren.


PS2 Die bisher eindrucksvollste "Final Fantasy"-Stadt überhaupt versetzt Euch mit gigantischen Bauten und üppigen Grünflächen in Staunen.

ten. Denn ein Druck auf R1 genügt, um auch aggressives Getier meist im Schongang passieren und hinter sich lassen zu dürfen. Ebenfalls erfreulich, dass sich besonders dicke Brocken wie der bereits aus der Demo bekannte Tyrannosaurus als erstaunlich versöhnlich erweisen und Euer Trio unter der Devise 'Störst du mich nicht, fress' ich dich nicht' betrachten. Ergo: Wer zu schwach ist, der lässt solche Ungetüme erst einmal in Frieden – schließlich hält die Umgebung reichlich Übungs-Vieh bereit. Denn ganz ausgestorben ist er noch nicht – der 'Random Encounter'. Zwar tummeln sich die Widersacher jetzt bereits vor dem Gefecht und deutlich sichtbar in denselben Kulissen wie Eure Figuren (ganz nach Action-Adventure-Art), aber dafür wachsen sie wie Unkraut wieder nach. Kaum habt Ihr ihren stinkenden und gefledderten Polygon-Kadavern den Rücken gekehrt, nehmen auch schon aus heiterem Himmel berufene Artgenossen ihren Platz ein. Allerdings können diese nimmerleeren Jagdgründe auf Dauer auch ganz schön nerven – zumal die Kämpfe viel Zeit in Anspruch nehmen. Womit wir beim Knackpunkt Nummer 1 sind: Wer den Spieler zum Zuschauer degradiert und ihm bis aufs Durchblättern von Fertigkeits- oder Objekt-Menüs kaum Einflussnahme erlaubt, der muss wenigstens dafür sorgen, dass dem so Eingeschränkten nicht langweilig wird. Flotte, spektakulär anzuschauende Auseinandersetzungen, die zu keiner Zeit den Spielfluss ins Stocken bringen, wären die Lösung – nur hier versagt das neue "Final Fantasy" leider auf ganzer Linie: Wie gewohnt verzücken Kreatur wie Held mit verspielten Details und herrlichen Texturen – aber dafür ist choreografisches Stillleben angesagt. Tatsächlich sind Mann wie Monster dazu verdammt, so lange zuckelnd auf der Stelle zu verharren oder planlos umher zu marschieren, bis der Timing-Balken endlich gefüllt ist und ihnen einen neuen Schlag erlaubt. Das Resultat sind Kämpfe, die sich wie Kaugummi ziehen und den veralteten, aber umso ausgereifteren Schlachten der Vorgänger nicht das Wasser reichen können. Auch wenn das wenig interaktive Gemetzel zwischendurch für den altbekannten Suchteffekt gut ist, so werdet Ihr nie das ungute Gefühl los, die Erfahrungspunkte gar nicht verdient zu haben – schließlich hat man (so gut wie) nichts dafür getan. Daran kann auch die großspurig unter dem Namen 'Gambit' beworbene Mitstreiter-Programmierung nichts ändern. Ironisch genug, dass Letztere die Handlungs-Armut zur Tugend erhebt, indem sie aus den in anderen Spielen frei verfügbaren KI-Strategien Objekte macht – und die wollen erst einmal gefunden werden. *rb*


PS2 Das pralle Leben: Der Bazar ist von Menschen und Halbmenschen überlaufen – aber ansprechen dürft Ihr nur, wen eine Sprechblase mit Smiley ziert.




DIE
STADT
BRAUCHT EINEN
HELDEN
POLICE
URBAN CHAOS
RIOT RESPONSE
rocksteady
PlayStation.2
XBOX
XBOX LIVE
ONLINE ENABLED
eidos
© 2006 SCi Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCi Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios ltd. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



God of War 2

Kratos kehrt zurück: Der rabiate Spartaner steigt vom Götterthron herab und erlebt 2007 sein zweites PS2-Abenteuer.

Angesichts des nahezu einhelligen Kritiker- und Käuferlobs für das erste "God of War" (91% in MAN!AC 08/05) ist es keine Überraschung, dass Sony in Kalifornien an einer Fortsetzung bastelt. Die steht zwar erst zu Beginn des nächsten Jahres auf dem Plan, erscheint aber noch für die PS2. Zwar gibt es nach derzeitiger Vorgabe dann bereits die PS3 zu kaufen, doch ein solches Mammutprojekt hat natürlich mehr Potenzial und größere Absatzschancen auf einer eingeführten Plattform, die zu diesem Zeitpunkt noch populär ist. Oder kurz gesagt: "God of War 2" wird die gewählte Hardware zweifellos besser ausnützen – und Ihr müsst nicht erst mehrere hundert Euro in ein neues Gerät investieren, sondern könnt gleich auf Eurer alten Konsole in die Schlacht ziehen.

PS2 Kratos ist ein agiler Bursche: Mit seinen Kettenschwertern meuchelt er Gegner oder schwingt sich über Abgründe.

Noch größer, noch besser

Erklärtes Ziel der Entwickler ist es, die Tugenden des Erstlings auszubauen und keine unnötigen Experimente zu wagen: Das zweite Abenteuer von Kratos soll noch intensiver werden und neue Aspekte beinhalten, aber nicht die bekannten Qualitäten vernachlässigen. Darum stehen wieder brutale Kämpfe gegen allerlei mythisches Getier im Mittelpunkt. Besonders dicke Brocken fordern zu Bosskämpfen heraus, die dank intelligenter Taktik- oder Geschicklichkeits-Anteile mehr sind als nur stumpfe Knopfhämmerei. Auch die Story von "God of War 2" knüpft an den Vorgänger an: Kratos sitzt jetzt auf Ares' Thron, findet aber trotzdem keine Ruhe. Seine früheren Gräueltaten quälen ihn noch immer, außerdem steht ihm das restliche Pantheon mit Argwohn und Ablehnung gegenüber. So reift sein Plan: Um sein Schicksal endgültig zu verändern, muss er die Mächte hinter den griechischen Göttern aufspüren und vernichten.



PS2 Dynamisch inszenierte Kampfsequenzen stehen im Mittelpunkt, gelegentlich gibt's auch ruhigere Momente zu erleben (rechts unten).

Also zieht Ihr wieder in die Schlacht und metzelt Euch durch feindliche Horden: Als Hauptmetzelwerkzeug bedient Ihr Euch der bekannten Schwertklingen, die über Ketten fest mit Euren Unterarmen verbunden sind. Durch Knopfkombinationen führt Ihr ebenso sehenswerte wie wirkungsvolle Attacken aus, die nun flexibler und variantenreicher ausfallen: So könnt Ihr zwischendurch die Waffe wechseln und sogar magische Angriffe einfließen lassen, ohne den Kampffluss zu unterbrechen. Kratos' göttliche Fähigkeiten, die meist auf Elementarkräften basieren, erhielten eine Generalüberholung und erlauben nun eine variantenreichere Anwendung, sofern Ihr Euch die höheren Wirkungsstufen im Lauf des Abenteuers angeeignet habt.

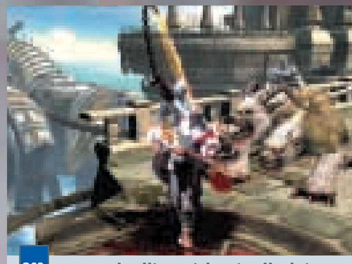


Kriegerisches Multitalent

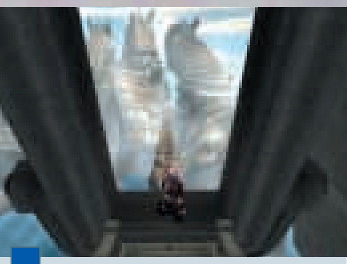
"God of War" hatte neben brutalen Kämpfen einiges an Geschicklichkeits- und Grübeleinlagen zu bieten, das soll sich auch beim zweiten Teil nicht ändern. Dazu holt sich der kompromisslose Held einige Inspirationen bei einem königlichen Kollegen: Wie



PS2 Wo gekämpft wird, fließt natürlich Blut: "God of War 2" geht mit dem Lebenssaft nicht sparsam um, was die Kämpfe noch intensiver macht.



PS2 Kratos duelliert sich mit allerlei aggressiven antiken Monstern.



PS2 Gegen so manch gigantische Kreatur sieht Kratos reichlich klein aus.

▪▪▪ Kratos' erste Odyssee ▪▪▪

Sein beschwerlicher Weg nach Deutschland

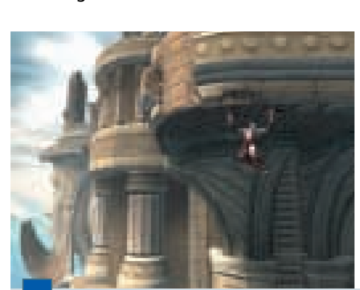
Während Sony-Spiele sonst selten altersbedingte Probleme haben, geriet "God of War" letztes Jahr in die Mühlen des deutschen Jugendschutzes: Dem USK-Prüfungsgremium war die antike Metzelei zu viel des Guten – trotz mystischer Thematik und damit quasi historischer Gewalt sowie der gesamteuropäischen Änderungen (das berüchtigte Feueropfer fällt auf unserem Kontinent nicht so geschmacklos aus) wurde eine Freigabe verweigert. Die Folge davon: Aufgrund der Firmenpolitik verzichtete Sony auf eine Deutschlandveröffentlichung, später fand sich das Spiel gar bei der Bundesprüfstelle wieder – dort wiederum sah man die epische Action etwas überraschend als nicht indizierungswürdig. Grund genug für Sony, um angesichts dieser Entscheidung einen zweiten Anlauf bei der USK zu wagen, wo zu guter Letzt nun doch eine 'keine Jugendfreigabe'-Plakette verabreicht wurde. Das Happy-End: Ab Mai steht "God of War" offiziell in deutschen Läden. Da der Titel hier zu Lande allerdings als Erstveröffentlichung gilt, wird der Standardpreis von 60 Euro verlangt – im europäischen Ausland gibt's dagegen bereits die (inhaltlich identische) Platinum-Fassung für gerade mal die Hälfte.



PS2 Auch im zweiten Abenteuer orientieren sich die Entwickler vor allem an griechischen Mythen und schicken Euch in ansehnlich designte Szenarien.

der "Prince of Persia" kann Kratos nun gelenkiger an einigen Wänden und Abhängen klettern und sogar seine Schwertketten flexibler einsetzen. An bestimmten Stellen werft Ihr sie z.B. an Haken, um dann wie mit einer Liane über Abgründe zu schwingen oder Ihr zieht entfernte Objekte heran. Allerdings werden diese Einlagen nur gelegentlich vorkommen, der Schwerpunkt liegt weiterhin klar auf der Action-Seite.

Wer die Bonus-Materialien des Erstlings angesehen hat, wird so manche Neuerung bereits kennen: So war schon beim Debüt geplant, mythische Flugsequenzen einzubauen, bevor sie aus Zeitmangel gestrichen wurden. Diese Idee wird nun verwirklicht: Habt Ihr der griechischen Sagenfigur Ikarus erst einmal ihre mystischen Schwingen unsanft abgenommen, könnt Ihr zeitweilig durch die Luft gleiten – allerdings nicht zu lange, sonst schmilzt das Wachs in den Flügeln.



PS2 Nicht nur Prinzen können kraxeln: Auch Kriegsgötter legen bei Bedarf akrobatische Klettereinlagen hin.

Die Planungen für "God of War 2" sind äußerst vielversprechend: Das Entwicklerteam behält die starken Aspekte des Erstlings bei und baut geschickt darauf auf. Bekannte Kritikpunkte sollen konsequent ausgemerzt werden. Dass auch die technische Seite wieder Vorzeigequalität haben dürfte, scheint angesichts des noch heute herausragend aussehenden Vorgängers ohnehin sicher – Kratos' Rachefeldzug hat beste Chancen, der PS2 auch 2007 noch ein echtes Highlight zu bescheren. *us*





Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

Rockstar Games präsentiert Tischtennis

Die beste Ping-Pong-Simulation aller Zeiten – mit weniger geben sich die "Midnight Club"-Entwickler nicht zufrieden.

Tischtennis ist Volkssport, etwa jeder zweite Deutsche hat schon mal den kleinen weißen Ball übers Netz geschlagen. In der digitalen Welt scheinen die Uhren allerdings anders zu ticken: Während Videospieler von König Fußball jedes Jahr mindestens eine virtuelle Simulation abbekommen, machen sich Ping-Pong-Pendants in der westlichen Hemisphäre rar – und das schon seit Jahren. Ergo sucht Ihr eine richtig gut gelungene Umsetzung in der Liga eines "Pro Evolution Soccer 5" oder "Top Spin 2" vergebens.

Neue Zeitrechnung

Mit Rockstars "Tischtennis" ändert sich dieser Missstand. Für die Simulation des komplexen Sports brauchen die Entwickler nur einen Analogstick, vier Aktionstasten sowie zwei Schulterbuttons zum Auslösen von Spezialschlägen. Wer mit "Top Spin" zurecht kommt, wird beim 'kleinen Bruder' keine Probleme haben. Unterschnittene (Stopp-)Bälle, platzierte Top Spins und tückische Seitspin-Schläge gelingen nach kurzer Zeit. Die Angaben funktionieren ebenfalls sehr intuitiv: Je nach Position und gewähltem Spin zirkelt Ihr hinterhältig verzwirbelte Bälle knapp hinters Netz oder überrascht den Gegner mit einem Poweraufschlag auf den Körper. Noch mehr als bei "Top Spin 2" ist Beinarbeit maßgeblich für den Erfolg. Nur wenn Ihr flink um die Platte tänzelt, steht Euer Athlet richtig, um kraftvolle Spins und Smashs zu schlagen. Außerdem müsst Ihr ein wachsames Auge auf die Schnittvarianten des Gegners haben. Reagiert Ihr auf einen Top Spin mit einem Slice, endet Euer Rückschlag meist als hohe Vorlage für einen Schmetterball. Welche Spin-Variante Euer Kontrahent einsetzt, seht Ihr am bunten Leuchten des Balles: vier Farben, vier Arten von Schnitt. Unter den elf Sportlern aus aller Welt finden sich keine bekannten Gesichter. Ihr könnt weder als Timo Boll, Jean-Michel Saive oder Jan-Ove Waldner antreten. Zumindest sieht der schwedische Polygon-Vertreter dem Letztgenannten sehr ähnlich. Das Fehlen von Lizenzsportlern ist angesichts des hervorragenden Spielgefühls nur ein kleines Manko. Die penibel animierten HD-Sportler protzen mit Details wie Schweißflecken und Mimik, und das an der Realität orientierte Schlagsystem bietet viele Finessen, ein Match zu gestalten. Das Beste zum Schluss: "Tischtennis" kostet nur 40 Euro – so viel wie ein ordentlicher Gummibelag für die Vor- oder Rückhandseite des Schlägers. *os*



360 Konzentration, bitte: Mit einer guten Angabe bringt Ihr Euch gleich in eine aussichtsreiche Position. Das System funktioniert ähnlich wie bei der "Top Spin"-Serie, allerdings pulsiert bei "Tischtennis" der Aufschlag-Balken.



Rockstar Tischtennis

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Rev

Entwickler:	Rockstar, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Mai

Wurde auch Zeit: tadellos spielbare Ping-Pong-Simulation, die die Eigenheiten der Sportart wunderbar rüberbringt.



360 Detailverliebt, Teil 1: Der chinesische Athlet spielt im Pen-Holder-Stil, der in Asien vielfach bevorzugt wird.



360 Detailverliebt, Teil 2: In Nahaufnahmen erkennt Ihr Schweiß auf den Armen und Schwitzflecken auf dem Trikot.



Brothers in Arms: Hell's Highway

Freudlos und dreckig ist das Soldatenleben – besonders unter der Führung Ubisofts. Nach zwei nervenaufreibenden Einsätzen im letzten Jahr schicken der Publisher und Entwickler Gearbox die Waffenbrüder erneut in den Digi-Krieg.

'Never change a winning team' – ein Sprichwort, das Entwickler Gearbox beim zweiten Teil der Taktik-Shooter-Serie "Brothers in Arms" ein bisschen zu wörtlich nahm. Statt einer 'echten' Fortsetzung produzierte die amerikanische Softwareschmiede innerhalb eines halben Jahres ein besseres Add-On. Spielerisch ebenso hochkarätig wie das mehrfach ausgezeichnete Erstlingswerk, blieben inhaltliche Änderungen allerdings weitgehend außen vor. Doch nicht aller routinierten Dinge sind drei: Für das nächste Kapitel mit Namen "Hell's Highway" haben Gearbox – der neuen Konsolengeneration sei Dank – eine Hand voll Neuerung um Gepäck.

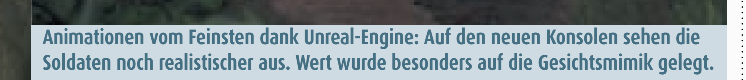


Angriffs- und Feuerteam werden nun von speziellen Soldatentrupps wie dem MG-Duo verstärkt. Diese bewegen sich langsamer vorwärts, besitzen aber mehr Feuerkraft.

Straße zur Hölle

Alles beginnt mit einem Schauplatzwechsel: Die Waffenbrüder lassen die Normandie hinter sich und begeben sich nach Holland, genauer gesagt auf den Hell's Highway. So nannten die Soldaten schmeichelhaft die Straße zwischen den niederländischen Städten Eindhoven, Veghel und Grave. Vom 17. bis 25. September 1944 lieferten sich hier alliierte Fallschirmjäger und deutsche Panzer- sowie Infanterietruppen einen erbitterten Kampf um den Zugang zur Rheinbrücke bei Arnheim.

Durch die Kriegswirren der verlustreichen Operation 'Market Garden' begleitet Ihr dabei einen alten Bekannten: Erneut übernehmt Ihr das Kommando über "Brothers in Arms"-Veteran Matt Baker und seine Soldaten der 101. Fallschirmdivision. Ebenfalls mit von der Partie: der Held des zweiten Teils, Joe Hartsock – allerdings nur als KI-Kampfgefährte und nicht als spielbarer Charakter. Dafür wird Bakers Truppe, bisher bestehend aus Angriffs- und Feuerteam, durch neue Einheiten verstärkt. Unter Eurer Führung steht nun zusätzlich abwechselnd ein MG-, Bazooka- oder Mörser-Team. Das erhöht zwar Eure Feuerkraft, schafft aber auch Probleme. Mit dem schweren Maschinengewehr im Schlepptau können sich die Soldaten nur langsam fortbewegen und die Mörserspezialisten sind im offenen Feld Scharfschützen auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Wer Durchschlagskraft und Mobilität vereint sehen will, muss warten, bis ein alliierter Panzer seinen Weg kreuzt. Im Schutz des Stahlkolosses wagt Ihr Euch dann an die Einnahme von stark gesicherten Stellungen. Andere Fahrzeuge wird es ebenfalls geben: Baker, Hartsock und der Rest der Einheit schließen sich einem Aufklärungstrupp an, der in Geländewagen den Hell's Highway befährt. Ein Funker komplettiert das maschinelle Angriffsaufgebot, der bei



Animationen vom Feinsten dank Unreal-Engine: Auf den neuen Konsolen sehen die Soldaten noch realistischer aus. Wert wurde besonders auf die Gesichtsmimik gelegt.

In den holländischen Städtchen praktizieren beide Kriegsparteien verstärkt Hinterhalte. Wer sich erfolgreich anpirscht, hat aber nicht automatisch den Sieg in der Hand.

Auch das dritte "Brothers in Arms" setzt in puncto Präsentation wieder voll auf das 'Mittendrin'-Gefühl. Die Ego-Sicht verstärkt diesen Effekt noch.



Feuerschutz und Flankieren: Die beiden Manöver sind wieder entscheidendes Spielelement. Zwei Teams ballern, das dritte fällt dem Feind in den Rücken.

Bedarf Artillerie- oder Luft-Unterstützung anfordert. Ob der Mann mit dem heißen Draht bereits von Beginn an Euer Team begleitet oder erst im Laufe des Spiel dazu stößt, darüber schweigt sich Gearbox aus.

Alles wird besser

Dass Ihr nun drei Teams koordiniert, hat einen einfachen Grund: Die Spielregeln verschärfen sich im dritten Teil. Feindliche Soldaten versuchen Euren Trupp regelmäßig in einen Hinterhalt zu locken und die Deckung kann durch Beschuss zerstört werden. Am eigentlichen Spielprinzip von Sperrfeuer und Flankieren ändert das zwar nichts, Ihr müsst Eure Vorgehensweise nur sorgfältiger planen. Es zählt nicht mehr alleine das Ausschauhalten nach einer geeigneten Deckung, sondern auch der Gedanke, ob der Schutz einem MG-Beschuss standhält. Die taktische Komponente wird ebenso stark durch die neuen Umgebungen bestimmt: Städte und Felder schaffen einen deutlichen Kontrast und fordern unterschiedliche Herangehensweisen. Die neuen Levels sind außerdem größer und der Spielablauf weniger linear – den Weg zum Zielort bestimmt Ihr selbst. Weil das von Euch und Euren Soldaten mehr Aufmerksamkeit erfordert, wurden die KI-Kameraden mit neuen Verhaltensmustern und Bewegungsabläufen bedacht. Diese erinnern in der Theorie stark an "Ghost Recon Advanced Warfighter": Geschossen wird erst auf Euren Befehl hin oder bei direkter Gefahr; dann aber springen die Soldaten sofort zur nächsten Deckung, an deren Höhe sie sich automatisch anpassen und kniend oder stehend auf weitere Anweisungen warten. In ruhigen Momenten verhalten sie sich dagegen ganz natürlich, schlendern umher, schultern die Waffen und halten ein Schwätzchen. Alle Verbesserungen dienen dazu, das Spielerlebnis noch realistischer zu gestalten – und das nicht nur durch hochauflösende NextGen-Optiken. Neben dem Story-Modus wird auch der Multiplayer-Part kräftig ausgebaut: Für "Hell's Highway" planen die Entwickler umfangreiche Off- und Online-Optionen sowie die Nutzung konsolenspezifischer Eigenheiten. Herunterladbare Inhalte und Extras sind nur zwei Beispiele. *jw*



Suikoden 5

Ritter, Prinzen und politische Intrigen: Im fünften Teil von Konamis Traditions-Serie sollt Ihr das Reich Eurer Königinmutter vor drohendem Übel retten.



PS2 Runde für Runde dem Sieg entgegen: Grüne Ringe zeigen, für welchen Charakter Ihr eine Aktion wählt, der gelbe markiert das Ziel.



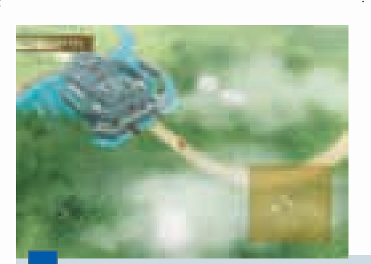
PS2 Dialoge gibt's nicht nur in 'Klick die Textbox weg'-Form: Viele Gespräche wurden mit Sprachausgabe und detaillierteren Charakter-Modellen veredelt.

In unserer Welt sind vom schönen Geschlecht regierte Staatsformen seit jeher eine Seltenheit – in Konamis Fantasy-'Königinnenreich' Falena dagegen ist das Matriarchat selbstverständlich. Praktisch für Euch, denn so fällt der lästige Job der Thronfolge nicht an Euren zarten Prinzen, sondern sein kleines Schwesterlein. Weil Letzteres aber bald – so will es die Tradition – mit dem Sieger eines Turniers verheiratet werden soll, kommen auch auf Euer Alter Ego reichlich Schwierigkeiten zu. Schließlich liegt Euch die kleine Nervensäge am Herzen – und dass ihre Hand bald an einen schmierigen Höfling oder brutalen Usurpator gehen soll, damit wollt Ihr Euch so gar nicht abfinden. Also macht Ihr Euch mit Eurer süßen Leibwächterin, einem raubeinigen Rittersmann und Eurer zickigen Tante auf die majestätischen Söckchen, um noch während der Spiele Verrat und Intrigen aufzudecken. Anstatt selber das Schwert in die Hand zu nehmen, lassen die dekadenten Adeligen lieber Sklaven-Gladiatoren gegeneinander antreten – und Kämpfer von nicht-adeliger Herkunft, die ebenfalls um die holde Prinzessinnen-Hand kämpfen wollen, verschwinden schneller von der Bildfläche, als der Ansager ihren Namen bekannt geben kann. Obendrein bahnt sich von Seiten des favorisierten Fürstenhauses eine umstürzlerische Verschwörung an, und vermeintliche Revoluzzer aus dem vor zehn Jahren besiegten Nachbars-Imperium wollen Eure Blutslinie ebenfalls zur Ader lassen. Aber auch innerhalb der Familie liegt einiges im Argen: Papi – ursprünglich selbst ein Mann aus dem Volke und Sieger des Turniers vor 16 Jahren – wird von den Untertanen verehrt, von seinem Ritter-Chor geachtet und seiner königlichen Gemahlin geliebt, aber den anderen Fürstenhäusern ist der 'gemeine Mann' an der Seite der Herrscherin ein Dorn im Auge. Außerdem ist Eure Mutti jüngst nicht mehr sie selbst: Seit sie als Zeichen ihrer Macht die magische Sonnenrune in Empfang nahm, entwickelt sich die als liebevoll und gerecht bekannte Monarchin zur rachsüchtigen Hyäne. Die Stadt Lordlake musste bereits unter dem plötzlichen Gesinnungswandel leiden: Mit Hilfe ihrer Rune beschwörte die Königin die zerstörerische Kraft des Taggestirns – und verwandelte so die ehemals blühende Metropole in schwelende Ruinen, auf deren Ländereien nichts mehr wächst.

Der Prinz ermittelt

Jede Menge Geheimnisse also, die gelüftet werden wollen, bevor Eure Familie und das Königinnenreich am

PS2 Damit Ihr Eure Figuren nie zu lange aus den Augen verliert, wird die Kamera überall dort automatisch nachjustiert, wo sonst die Sichtlinie blockiert wäre.





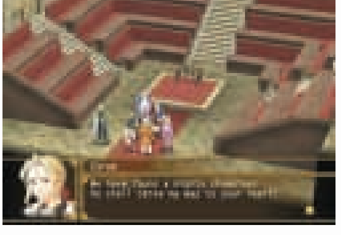
PS2 Massig Zufallsbegegnungen gibt's nicht nur in den Verliesen, sondern auch beim Spaziergang über die polygonale Oberweltkarte.



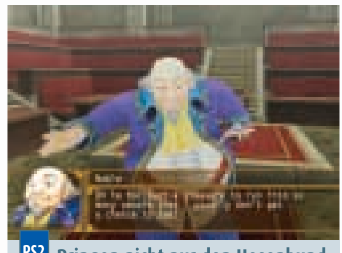




PS2 Zwar dürft Ihr die Kamera nicht drehen, aber die meisten Schauplätze wurden so angelegt, dass Ihr trotz starren Blickwinkels die Übersicht behaltet.







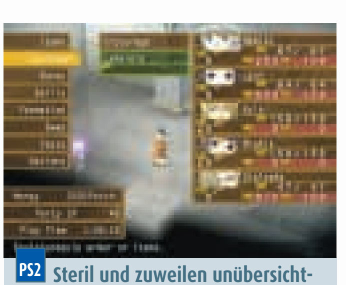
PS2 Bringen nicht nur den Hosenbund zum Platzen: fette Patrizier im Senat.

PS2 Stimmige Farbwahl steht langweiligen Texturen und teils groben 3D-Modellen gegenüber: Grafisch schwanken die "Suikoden 5"-Schauplätze (wie hier die Senatshalle in der Hauptstadt) zwischen 'unscheinbar' und 'potthässlich'.

Ende sind – also raus auf die Straße und unter den Pöbel gemischt: Städte, finstere Kanäle und üppige Wälder werden ebenso wie Euer Herrscher-Palast von schräg oben gezeigt – die Kamera drehen oder einschwenken dürft Ihr indes nicht. Völlig unverständlich übrigens: Schließlich haben die Entwickler ihre Spielwelt komplett aus Polygonen modelliert und mit 3D-Figuren bevölkert. Mehr als ein zweistufiger Zoom, der Euch Prinzlein nebst Gefolge aus nächster Nähe zeigt, wird nicht geboten – und der ist auch noch herzlich überflüssig, denn die meisten Szenarien und Charaktere sind so spartanisch oder schlicht hässlich geraten, dass man sie gar nicht näher in Augenschein nehmen möchte.

Ganz anders dagegen die Handlung: Hier gibt man sich fast schon zu detailversessen – denn was hier an Textboxen und nicht selten belanglosem Blabla studiert werden will, das macht jedem Fantasy-Zyklus Konkurrenz. Nur schade, dass die an sich gelungene Handlung rund um Intrigen, politisches Tauziehen und fürstlichem Herzschmerz unter der zu ausführlichen Erzählweise leidet: Zu viel Geschwafel plättet selbst die steilste Spannungskurve.

Wenigstens nähert man sich auf diese Weise dem Kampfsystem an: Der bisher wenig unterhaltsame Runden-Ringelpietz bietet mit einer Vielzahl an Combo-Attacken, Spezialmanövern und Runenzaubern zwar alles, was sich der taktische Rollenspiel-Feldherr wünscht – aber auch hier vernichten dürftige Präsentation und die akute Ideenarmut hinter dem allzu konservativen Konzept die guten Ansätze. Eure Helden 'gleiten' nach der Aktions-Bestimmung wie auf Schienen zum Ziel und teilen müde Hiebe aus, um sich danach Zinnsoldaten-gleich wieder einzureihen und das nächste Menü-Kommando abzuwarten. Apropos Menü: Selbst hier hätte ein bisschen mehr Fantasie Wunder gewirkt – zumal die tristen Textboxen nicht nur ausgesprochen lieblos wirken, sondern auch noch unübersichtlich angeordnet wurden. Die letzte Hoffnung bleibt da wohl das "Suikoden"-typisch kolossale Charakter-Aufgebot: Fast an jeder Straßenecke kauert ein potenzieller Mitstreiter, der nur darauf wartet,



PS2 Steril und zuweilen unübersichtlich: die umfangreichen Menüs.

dass Ihr die richtigen Argumente findet, um ihn in Eure 'Heldenkaserne' aufzunehmen. Ansonsten macht man es Rollenspielern, die mehr wollen als nur eine Geschichte epischen Ausmaßes, reichlich schwer, dem sparsam inszenierten Insider-Titel etwas abzugewinnen. *rb*





Scarface: The World is Yours

Tony Montana schlägt zurück: Vivendis ambitioniertes Gangster-Epos will "GTA" die Stirn bieten.

PS2 Ehrensache: Große Mafiosi können mit Wummen umgehen.

Während sich "GTA: Vice City (dt.)" in einer nachgemachten Florida-Metropole abspielt, setzt Vivendis "Scarface" auf das reale Miami – basierend auf der gleichnamigen indizierten Filmvorlage mit Al Pacino schlüpft Ihr in die Rolle des berüchtigten Kuba-Mafiosi Tony Montana. Anders als auf der Leinwand wird der virtuelle Gangster aber nicht vom Kugelhagel niedergestreckt, sondern überlebt – zumindest wenn Ihr Euch am Spielbeginn nicht ungeschickt anstellt.

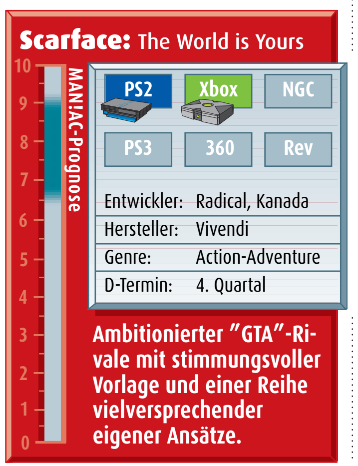
Aufstieg von ganz unten

So kommt Ihr zwar mit dem Leben davon, verliert aber Euren Reichtum und Einfluss. Euer Ziel ist es, wieder nach oben zu kommen und Rache zu nehmen. Die Spielwelt und der Grundablauf erinnern nicht zufällig an "GTA", der Entwickler Radical geht aber bewusst in vielen Details eigene Wege. So steht die Aufgabe im Vordergrund, Geld zu verdienen und das ehemalige Drogenimperium wieder aufzubauen. Anfangs erledigt Ihr kleine Jobs, doch mit dem Erfolg steigen Vermögen und Ansehen – erarbeitet Ihr Euch z.B. einen Ruf als aggressiver Gangster, fällt es bald leichter, Fahrzeugbesitzer zur Übergabe der Zündschlüssel zu überreden. Außerdem baut Ihr vor allem Euren Hauptwohnsitz aus und engagiert mehrere Hilfskräfte, die Euch direkt und indirekt unter die Arme greifen: Der Chauffeur bringt Euch auf Wunsch ein Fahrzeug vorbei, alternativ kutschiert er Euch bequem zum Zielort und liefert sogar tatkräftige Unterstützung bei Überfällen. Ebenso wichtig ist der ruchlose Attentäter: Weil Tony nach dem Ehrenkodex lebt (Unschuldige bleiben verschont), muss der weniger zimperliche Helfer bei dreckigen Aufgaben unter Eurer Federführung ran. Da im Verlauf des Abenteuers viel geballert wird, hilft Euch eine automatische Zielerfassung, zusätzlich visiert Ihr auf Wunsch auch manuell für genaue Schüsse an. Das virtuelle Miami wurde nur bedingt dem realen Vorbild nachgebildet, allerdings sind Schlüsselorte aus dem Film genau modelliert – später seid Ihr auch außerhalb der Stadt unterwegs, wenn Ihr z.B. zu Schmuggeleien per Boot nach Bolivien oder zu den Bahamas aufbrecht.

Wie erfolgreich "Scarface" mit den eigenen Ideen und der dank cineastischer Vorlage starken Atmosphäre im Konkurrenzkampf mit dem großen Rivalen "GTA" punkten wird, ist derzeit noch schwer zu sagen, eine Menge Potenzial steckt auf jeden Fall drin – und bis zur weihnachtlichen Veröffentlichung bleibt ja auch noch eine Menge Zeit zur Optimierung. *us*



XB Tony Montana ist nicht zimperlich, wenn es um das Durchsetzen seiner Ziele geht – allerdings besagt sein Ehrenkodex, dass er bei aller Gewalt keine unschuldigen Zivilisten umbringt.



Scarface: The World is Yours

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

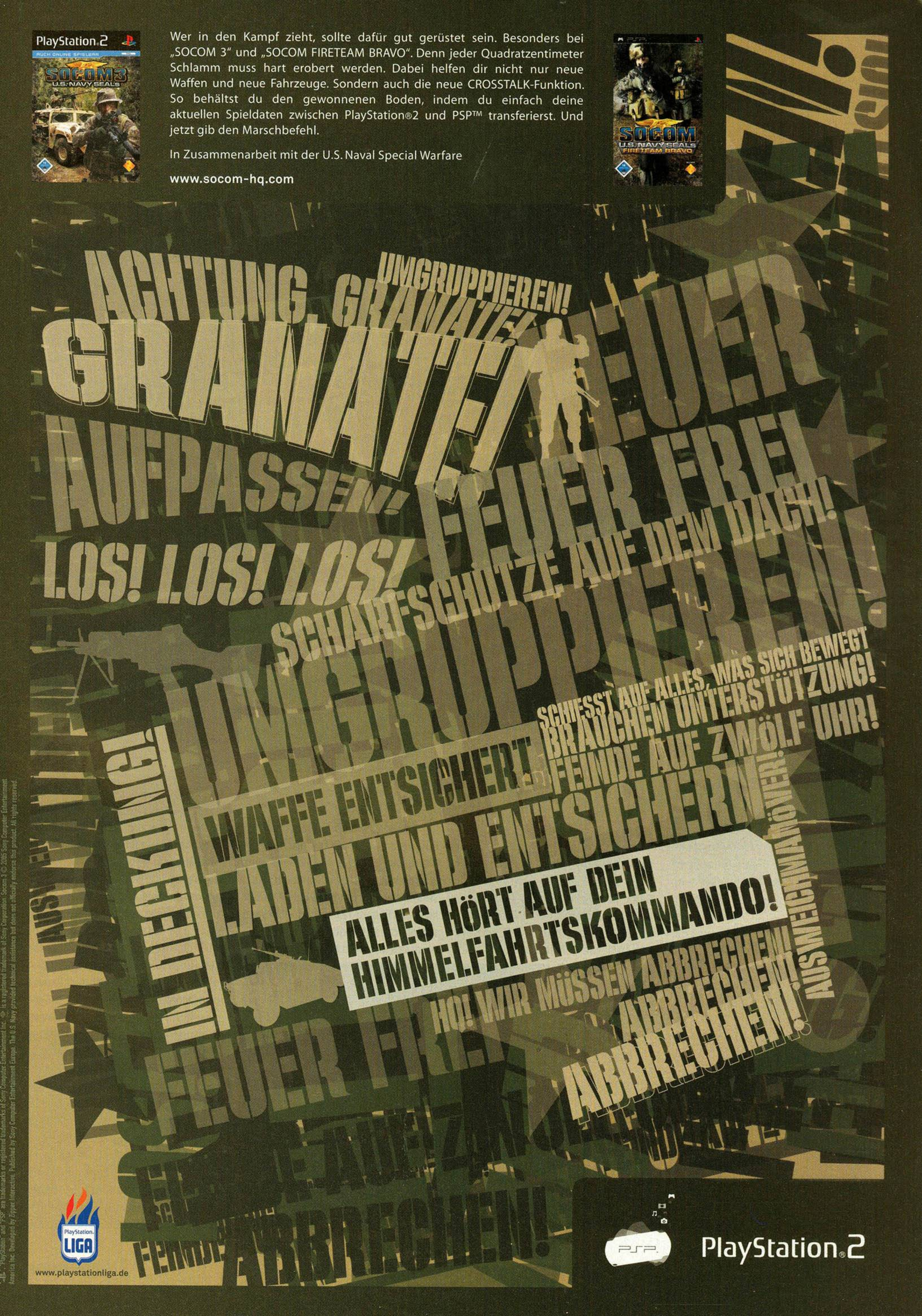
Entwickler:	Radical, Kanada
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Ambitionierter "GTA"-Rivale mit stimmungsvoller Vorlage und einer Reihe vielversprechender eigener Ansätze.



XB Genretypisch geht's natürlich nicht nur zu Fuß durch die Gegend: Tony und Kumpane flitzen auch mit Autos durch Miami.

XB Action ist bei "Scarface" krachig inszeniert: Wenn geballert wird, fliegt zwangläufig so manches in die Luft.


PlayStation 2
SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS
Wer in den Kampf zieht, sollte dafür gut gerüstet sein. Besonders bei „SOCOM 3" und „SOCOM FIRETEAM BRAVO". Denn jeder Quadratzentimeter Schlamm muss hart erobert werden. Dabei helfen dir nicht nur neue Waffen und neue Fahrzeuge. Sondern auch die neue CROSSTALK-Funktion. So behältst du den gewonnenen Boden, indem du einfach deine aktuellen Spieldaten zwischen PlayStation®2 und PSP™ transferierst. Und jetzt gib den Marschbefehl.
In Zusammenarbeit mit der U.S. Naval Special Warfare
www.socom-hq.com
SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO
ACHTUNG, GRANATE!
UMGRUPPIEREN!
GRANATE!
FEUER
AUFPASSEN!
FEUER FREI
LOS! LOS! LOS!
SCHARFSCHÜTZE AUF DEM DACH!
UMGRUPPIEREN!
SCHIESST AUF ALLES, WAS SICH BEWEGT
BRAUCHEN UNTERSTÜTZUNG!
FEINDE AUF ZWÖLF UHR!
IN DECKUNG!
WAFFE ENTSICHERT
LADEN UND ENTSICHERN
ALLES HÖRT AUF DEIN HIMMELFAHRTSKOMMANDO!
AUSWEICHMANÖVER!
HO! WIR MÜSSEN ABBRECHEN!
ABBRECHEN!
FEUER FREI
ABBRECHEN!
PlayStation LIGA
www.playstationliga.de
PSP
PlayStation 2

Hitman Blood Money

47s letzter Auftritt für aktuelle Konsolen versucht mit behutsamen Neuerungen alte Assassinen und Killer-Azubis gleichermaßen anzusprechen.

Heute ist der letzte Tag in Vinnie 'Slugger' Sinistras Leben. Die Zeit im Zeugenschutzprogramm hat den Ex-Gangster mürbe gemacht. In einem spießigen amerikanischen Vorort fristet er, bewacht von etlichen FBI-Agenten, ein tristes Dasein. Gerade sitzt er zusammen mit einem Bewacher im Wohnzimmer, als dieser verdammte Clown zur Tür reinkommt. Vinnies Nachwuchs hat Geburtstag, also musste er wohl oder übel so einen albernen Spaßmacher engagieren. Jetzt steht der Kasper mit der roten Perücke in Vinnies Zimmer und wirft ihm einen eiskalten Blick zu. Der Slugger hat genug, er zückt seine Knarre und schmeißt den Blödmann raus. Bevor der geht, stellt er noch ein silbernes Tablett auf den Boden. Vinnie kocht vor Wut. Unschlüssig rennt er im Zimmer auf und ab. Dann fällt sein Blick auf das Fenster zur Straße. Dort steht ein Mann mit roter Perücke und eiskaltem Blick. Der Clown hat eine Fernbedienung in der Hand. Er drückt eine Taste. Bumm!



XB Mit dem Clown kamen die Tränen: Der echte Spaßmacher steckt in der Kiste (oben rechts). Vom Fenster aus sprengt Ihr Sinistra. Doch Achtung: Bodyguards!

Killerclown

Dies ist nur ein mögliches Ende von Vinnie Sinistras Leben. Als eines von mehr als zehn Opfern in "Hitman: Blood Money" ist er zum Tode verurteilt, denn das Ziel der Mission, in der Vinnie die Hauptrolle spielt, ist sein Ableben. Bewerkstelligt wird dies von Agent 47, dem glatzköpfigen Killer-Klon, der in seinem vierten Videospiel wieder die Reihen des organisierten Verbrechens lichtet. Verkleidet als Fremdenführer, Alkoholiker auf Entzug oder eben als Clown schleicht sich der schweigsame Assassine in 'Third Person'-Perspektive durch besagten Vorort, die Pariser Oper oder das Mardi-Gras-Festival in New Orleans. Unter den wachsamen Augen von Gesetzeshütern, Bodyguards und Totschlägern müsst Ihr 47 zum makellosen Mord verhelfen.



XB Auf dem Weingut des Dons. Die Drogen-Hacienda erinnert an die erste Mission von "Hitman 2: Silent Assassin".



XB Ganz in weiß: Als vermeintlicher Alkoholiker lasst Ihr Euch in der Reha-Klinik von drallen Schwestern verwöhnen.

Unfallverursacher

Mehr noch als in den Vorgängerteilen sollen seine Jobs nämlich nicht mehr nach Morden, sondern wie Unfälle aussehen. Ein perfekter Mord wird nicht als solcher erkannt und demnach nicht von der Polizei verfolgt. Damit Ihr die neuen Zielvorgaben erfüllen könnt, haben die dänischen Entwickler von IO einige neue Details ins altbekannte Killerspiel eingebaut. Container in mannigfachen Variationen geben Euch die Möglichkeit, neutralisierte Levelbewohner langfristig aus dem Verkehr zu ziehen. Dabei könnt Ihr Zivilisten mit neuen Nahkampffähigkeiten narkotisieren.

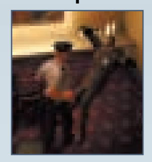




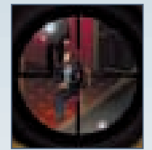
PS2 Fasanenjagd beim Mardi Gras: In den gefüllten Strassen tummeln sich Killer im Vogelkostüm, 47 überblickt das Geschehen als Riesenküken.

Silent Accident
Alte und neue Mordmethoden

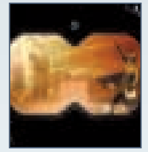
Zwar könnt Ihr noch wie in den Vorgängern morden, trendbewusste Killer tarnen ihre Jobs jedoch als Unfälle! Zwei Beispiele:



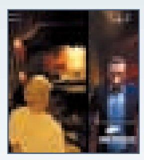
Silent Assassin 1: Verkleidet als Tourie-Führer bringen wir einen Sänger der Pariser Oper in seiner Garderobe um die Ecke...



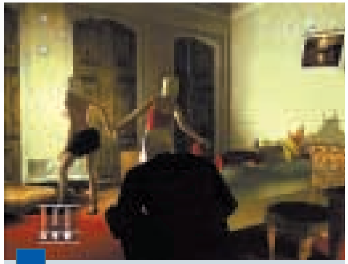
Silent Assassin 2: ...dessen Gönner sitzt derweil arglos in seiner Loge und wird Opfer eines geheimnisvollen Heckenschützen.

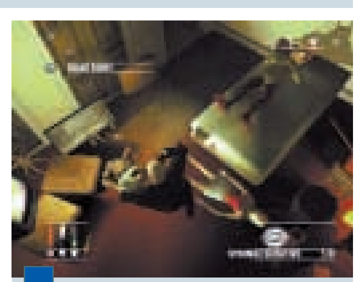


Tragischer Unfall 1: Weil wir dem Komparsen eine echte Waffe untergejubelt haben, kommt es zu einem tragischen Bühnenunfall...



Tragischer Unfall 2: ...der entsetzt herbeieilende Mäzen wird von einem ’zufällig’ herabstürzenden Scheinwerfer erschlagen.


PS2 Vorher: Der Vogelgangster schläft, die Hupfdohlen tanzen vor dem TV.


PS2 Nachher: Die Hühner sind sediert, gleich stirbt der pofende Piepmatz.

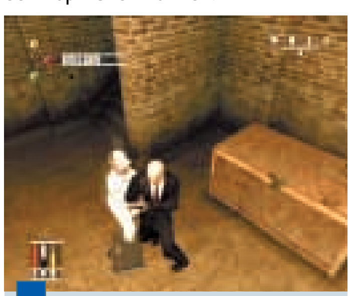


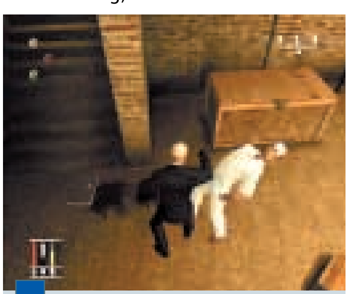
XB Sterben mit Stil: Gerade noch übt der Don seine Bach-Etüden, dann findet die Cellisten-Karriere des Drogenbosses durch eine tödliche Injektion ein jähes Ende.

Trotz hakeliger Preview-Steuerung ist es theoretisch möglich, einen Gegner zu entwaffnen, die Waffe wegzustecken und den Burschen mit einem herzhaften Headbutt auf die Bretter zu schicken. Ebenfalls neu sind halbautomatische Sprung- und Kletterpassagen sowie an der Decke hängende Kronleuchter, Klaviere oder Fässer, die arglosen Zielpersonen auf den Kopf fallen können.

Mord-Report

Je nachdem, ob Ihr Euer Opfer erwürgt, vergiftet, erschossen oder erschlagen habt, gibt ein abschließender Zeitungsbericht Aufschluss über die öffentliche Wirkung Eurer Taten. Minutiös wird hier aufgelistet, wie viel Levelbewohner dran glauben mussten und ob es Wachangestellte oder Unschuldige traf. Seid Ihr zu unvorsichtig, müsst Ihr einen Teil Eures sauer verdienten Blutgeldes zum Aufräumen verwenden. Trotz sparsamer Neuerungen immer noch ein mordslustiges Spielprinzip! *mw*


PS2 3, 2, 1, meins: Egal ob Werkzeug oder Wumme, 47 entwaffnet jeden.


PS2 Kopfstoß und Fausthieb: Das neue Nahkampfprogramm in der Praxis.


XB Kann jemand mal den Müll rausbringen? Praktisch, so ein Container.



Hitman: Blood Money

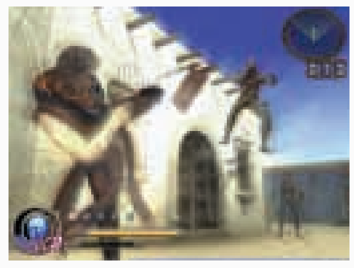
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

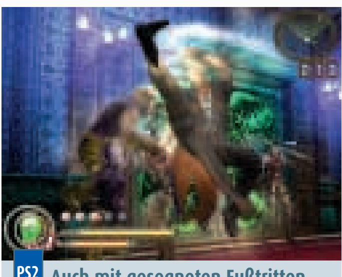
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	IO Interactive, DK
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Mai

Das schwarze Schaf der Schleichspiele macht auch zum vierten Mal Mordsspaß und ist einsteigerfreundlicher geworden.








PS2 Auch mit gesegneten Fußtritten schickt Ihr die Feinde in die Wüste.


PS2 Nutzt gegnerische Schwächen: Die offene Deckung wird dem räudigen Hund zum Verhängnis.

God Hand

Bei Capcoms kurioser Prügelei bleibt kein Auge trocken: Schickt Sünder mit der Hand Gottes direkt in die Hölle.

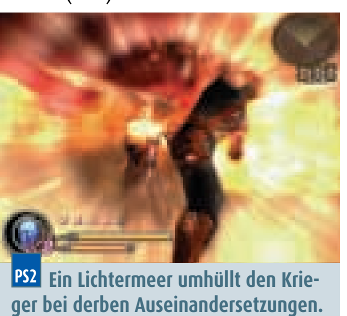
Vor langer Zeit schützte eine Lichtgestalt die Welt vor niederträchtigen, böswilligen Gestalten. Die Menschen nannten den Weltretter ehrfürchtig 'God Hand'. Doch an die Heldentaten des Unbekannten erinnert sich heute fast niemand mehr. Denn auf dem Planeten regieren Zwietracht, Neid und wegen des unerbittlichen Existenzkampfes verblassen die Sagengeschichten des barmherzigen Wohltäters. Einige Gottesfürchtige munkeln jedoch, dass die enorme Kraft schon bald wieder auf einen neuen Helden übertragen wird. Doch wenn der Erleuchtete dem Druck nicht gewachsen ist, verwandelt sich die Menschenhülle in einen seelenlosen Dämonen.



Gottes Hand schlägt zu

Protagonist Jean hat derweil ganz andere Probleme. Der mutige Jüngling rettete eine hilflose Frau aus den Fängen übler Schergen. Doch die Heldentat kostete Jean seine rechte Hand und er fällt in Ohnmacht. Als der Mädchenschwarm aus dem Koma erwacht, traut er seinen Augen nicht: Gott schenkte ihm eine neue Hand, die legendäre 'God Hand'! Jean sinnt nach Rache und mischt die bösen Buben (fast) nur mit seinen Händen auf. "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami verzichtet bei seinem neuen Projekt auf Schwerter oder Schusswaffen, lediglich ab und an drescht Ihr mit Eisenröhren auf die Lumpen ein. Doch effektiver sind (Gottes-) Hand und Fuß, die Bösewichte mühelos durch die Luft wirbeln. Gigantische Feinde erledigt Ihr im besten Fall mit nur einem Schlag. Ganz ernst nehmen die Entwickler die Klopperei nicht und streuen witzige Elemente ein: Aus heiterem Himmel fällt etwa ein Waschzuber auf Euren Kopf oder es sorgt ein "Tetris"-Block für Verwirrung. Die skurrile Action-Prügelei soll also Eure Bauch- und Lachmuskeln trainieren. Wie sich der kuriose Mix spielt, erfahren wir auf der E3. *rf*

PS2 Der Herr straft Sünder sofort: Mit der voll aufgeladenen Gotteskraft tötet Ihr auch große Brocken mit nur einem Schlag.


PS2 Ein Lichtermeer umhüllt den Krieger bei derben Auseinandersetzungen.


PS2 Ruhe vor dem Sturm: Euer Held gönnt sich eine Meditations-Pause.

Playstation 2 Xbox Xbox 360



Just Cause

"GTA" im "Far Cry"-Universum, gewürzt mit einer kräftigen Prise Latino-Action – das alles und noch viel mehr erwartet Euch in Eidos' imposanten Mammutprojekt.

Auf der letztjährigen E3 flimmerte die Inselwelt von "Just Cause" lediglich als verführerische Technikdemo über die Schirme: Mit dem Schnellboot durch die malerische Lagune brausen, via Fallschirm den Ausblick auf das paradiesische Südseearchipel genießen oder sich auf Schusters Rappen in der Weite des Dschungels verirren. Knapp zwölf Monate später überraschten uns die Mannen der Avalanche Studios mit einer weit fortgeschrittenen Version des Spiels. Wir durften in die polygonale Haut von Latino-Draufgänger Rico Rodriguez schlüpfen und die Xbox-Fassung in einem mehrstündigen Probetrip unsicher machen.

Bereits die ersten Spielminuten katapultieren Euch in ein Szenario, das James Bond zur Ehre gereichen würde. Raus aus dem Flugzeug, im freien Fall durch die Wolkendecke und via Fallschirm elegant eine abgelegene Bucht angesteuert. Wieder festen Boden unter den Füßen, treffen wir unseren CIA-Kontaktmann, mit dessen Hilfe Undercoveragent Rico seine waghalsige Mission bewältigen soll: das korrupte Regime von San Esperito stürzen und die Bedrohung eines Angriffs mit Massenvernichtungswaffen eliminieren. Wie Rico das schaffen kann? Diese Entscheidung bleibt einzig und allein dem Spieler überlassen. Zwar führt Euch ähnlich wie in "GTA San Andreas" der Hauptmissionsstrang durch die Story – wann Ihr welche Aufgaben erfüllt und mit welchen Mitteln Ihr zum Ziel kommt, bleibt aber Euch überlassen. Nach einem kurzen Ballerintermezzo am Strand geht's im Jeep zur ersten Unterkunft. Noch bevor wir uns darüber freuen können, dass sich neben dem baufälligen Schuppen, der für die erste Zeit unser Domizil sein wird, eine Garage zur Unterbringung geklauter Autos befindet, winkt der erste Auftrag: Auf dem Wasserweg stürmen wir ein Hochsicherheitsgefängnis, in dem ein Guerilla-Anführer einsitzt. Ganz im Stile von Third-Person-Ballereien wie "True Crime" oder "Headhunter" schießen wir uns den Weg frei, nehmen die Wachen via automatischer Zielerfassung ins Visier. Ist der Gefangene befreit, flugs den Militärheli geschnappt und zurück zur Basis.


360 Im HDTV-Gewand der 360-Fassung sieht "Just Cause" noch beeindruckender aus: Bäume und Gräser wiegen sanft im Wind, in der Wildnis tummeln sich Tiere. Auch Detonationen, Rauch- und Wassereffekte können sich sehen lassen.

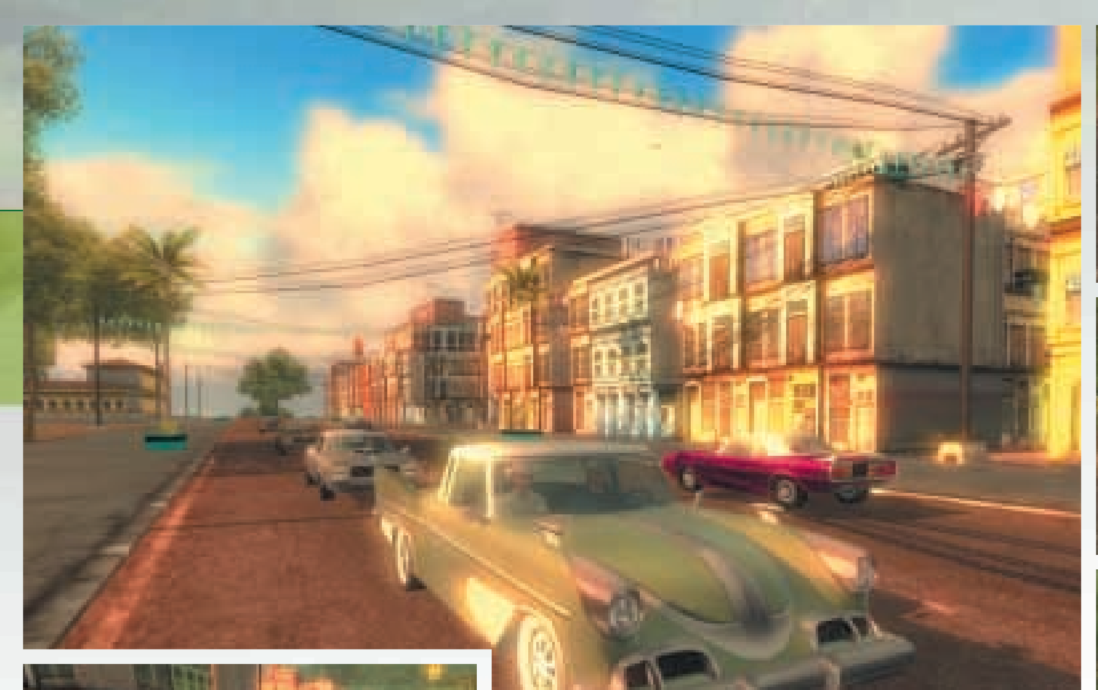
Erkundungstour

Dass mittlerweile die Dämmerung hereingebrochen ist, hält Rico nicht davon ab, vor der nächsten Story-Mission San Esperito etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Via Menü ordern wir kostenlos einen fahrbaren Untersatz, prompt liefert ein Hubschrauber die bestellte Enduro – nach und nach schaltet Ihr neue Vehikel frei, die ihr Euch an jede beliebige Position der Inselwelt liefern lasst. So sollen nervige Hänger im Spielablauf ausradiert werden. Um Fahrwege ganz zu vermeiden, greift Ihr gar auf

Das Inselpanorama am linken unteren Bildrand entstammt tatsächlich der Xbox-Fassung: Enorme Weitsicht und üppige Dschungelflora beeindrucken.


360 Riesige Spielwiese: Hinterm Steuer eines Helikopters ist nichts und niemand vor Euch sicher. Stattet dem Soldatencamp einen Überraschungsbesuch ab.

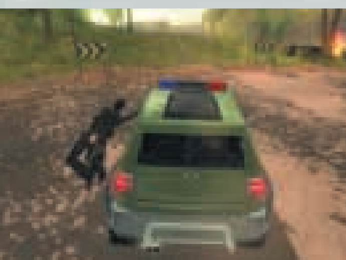




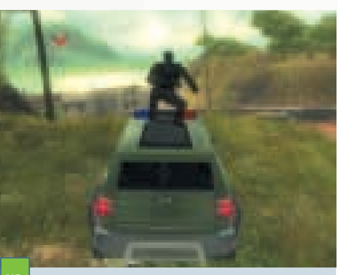
XB Big City Life: Neben verschlafenen Dörfern und abgelegenen Söldnercamps findet Ihr auf San Esperito eine ausgewachsene Stadt.



PS2 Das kennen Hobby-Gangster aus der "GTA"-Serie: Gefällt Euch eins der über 120 Vehikel, nehmt es Euch!







XB Wie im Film: Türe auf, via Salto aufs Dach und dann die Rostlaube entsorgt.

einen Transportservice zu, der Euch zu bereits eroberten Basen fliegt. Dass dies ein guter Einfall war, erschließt sich bereits nach wenigen Minuten: Die tropische Welt ist schlichtweg gigantisch, jeder Punkt von Anfang an zugänglich. Hier verbirgt sich ein Rebellenlager im Dschungellabyrinth, dort schläft ein idyllisches Fischerdorf den Schlaf der Gerechten – um die Spielewelt von Nord nach Süd komplett zu durchqueren, braucht Ihr trotz eines fahrbaren Untersatzes gut und gerne vierzig Minuten!

Logisch, dass ein derartiger Umfang auf Kosten von Grafik und Detailgrad geht – denkt Ihr? Weit gefehlt! Ein Trip mit einem Sportflugzeug macht die optische Pracht von "Just Cause" deutlich. Toll anmierte Wellen und sattgrüne Polygonwälder zieren die weitläufige Landschaft, hoch in der Luft huschen zerrissene Wolkenfetzen durchs Bild oder nimmt Euch ein tropischer Monsun die Sicht. Um die Wetterverhältnisse in San Esperito zu simulieren, verlassen sich die Entwickler auf ein eigens entwickeltes System, das autark agiert und so jedes Spielerlebnis einzigartig macht.

Mindestens ebenso komplex ist das Missionssystem: Neben unzähligen optionalen Aufgaben wie Rennen oder Jobs fürs Drogenkartell befreit Ihr nach und nach die über 300 Dörfer des Eilands. Doch keine Mission soll der anderen gleichen. Musstet Ihr bereits in Dorf 'A' eine Milizbarriere durchbrechen und die Stadtflagge hissen, merkt sich das Spiel den Ablauf und gibt Euch später ein anderes Ziel vor: Autoverfolgungsjagden, Sprengungen, Eskortierungen oder gar das Abfackeln einer Kokaplantage stehen auf dem Programm. Dass sich die Action dabei selbst nicht zu ernst nimmt, beweisen überzeichnete Charaktere und abgedrehte Stunteinlagen, die jedem Robert-Rodriguez-Streifen zur Ehre gereichen würden – mit dem Fallschirm aufs Autodach, Karre kapern und über die Klippe, anschließend mit Kletterhaken und Salto wieder ans Festland. Wem das noch nicht reicht, der freut sich im Herbst auf über 120 Fahrzeuge, massig Waffen und die vielleicht größte spielerische Freiheit seit "GTA: San Andreas" oder "Oblivion". *ms*



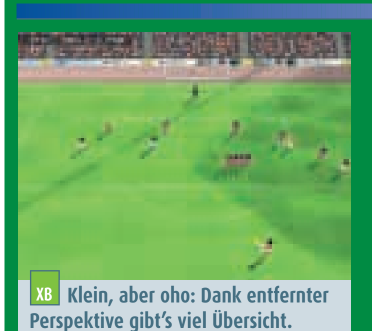
XB Air Strike: Ihr stellt Euren Feinden zu Lande, zu Wasser und in der Luft nach – nähert Euch lautlos mit den Fallschirm.



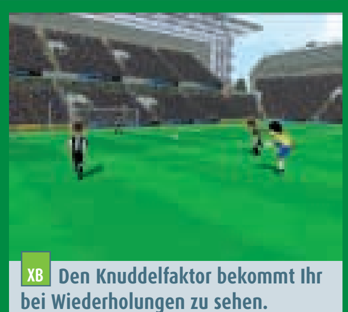
PS2 In manchen Actionsequenzen klemmt sich Rico hinters MG-Geschütz. Auch auf PS2 und Xbox gefallen die Explosionen.



Sensible Soccer 2006



XB Klein, aber oho: Dank entfernter Perspektive gibt's viel Übersicht.



XB Den Knuddelfaktor bekommt Ihr bei Wiederholungen zu sehen.

Zu Heimcomputer-Zeiten lieferten sich zwei virtuelle Bolzereien ein hartes Duell um die Gunst der Joystick-Kicker: "Kick-Off" und "Sensible Soccer". Letzteres feiert ab Juni nach langer Pause auf PS2 und Xbox sein Comeback. Federführend an der Neuauflage beteiligt ist der Ex-Sensible-Software-Mann Jon Hare, außerdem sollen die altbekannten Tugenden möglichst unversehrt erhalten bleiben. Entsprechend kickt Ihr aus einer Fast-Vogelperspektive und die Spieler werden mit Kopffüßler-Design auf Cartoon-Stil getrimmt. Fernab jeglicher "FIFA"- oder "PES"-Komplexität braucht Ihr nur zwei Knöpfe, um das Leder über den Platz zu Bolzen, zahllose Wettbewerbe und Editoren liefern jede Menge Abwechslung – wir sind gepannt.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Codemasters, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Juni

Auferstehung einer Heimcomputer-Legende: flotte Kickerei, die mit einfacher Handhabung und putziger Optik lockt.

Star Trek Legacy



360 Im Fernsehen gehen die Lichter aus, doch Konsolen-Zocker erleben in Kürze ihre eigenen Abenteuer im "Star Trek"-Universum.

Nach der Eroberung des Fantasy-Lagers nimmt Bethesda den SciFi-Sektor ins Visier: Dazu griffen sich die "Elder Scrolls"-Macher die komplette "Star Trek"-Lizenz, weshalb Ihr bei "Legacy" mit Kirk, Picard und Archer durchs All fliegt. Natürlich stehen Raumschlachten im Mittelpunkt, die aber nicht auf pure Action ausgelegt sind – stattdessen kommen wie bei einem "Counterstrike" jede Menge Strategie und Truppenplanung dazu.



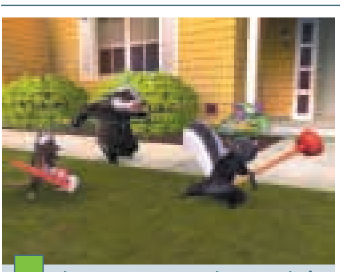
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Mad Dog, USA
Hersteller:	Bethesda
Genre:	Action-Strategie
D-Termin:	4. Quartal

Ambitionierte Action-Strategie im Weltraum, die mit vielen Details und umfassender Lizenz lockt.

Ab durch die Hecke



XB Die neuen Kurse gerieten optisch noch eine Spur hübscher.



PS2 Bei den Special Tours schaut Ihr auch in New York vorbei.

Kein Dreamworks-Film ohne die dazugehörige Versoftung: So geht auch das knuffige "Ab durch die Hecke" zeitgleich an den Start. Ihr helft einer Truppe von Waldtieren, sich in eine streng bewachte Vorstadtsiedlung einzuschleichen, um dort nach Nahrung zu suchen. Die grafisch sehr gut umgesetzten Helden sind stets im Doppelpack unterwegs, weshalb viele Rätsel ähnlich wie beim Studio-Kollegen "Shrek 2" auf Kooperation basieren. Solisten wechseln zwischen den Charakteren, alternativ könnt Ihr jederzeit zu zweit antreten. Obwohl offensichtlich eine jüngere Zielgruppe angepeilt wird, konnte "Ab durch die Hecke" beim Testspiel auch hartgesottene Redakteure mit seinem Charme fesseln – die Tierhatz wird spaßig.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Edge of Reality, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	März

Putzige Hüpferei mit witzigen Szenarien, gut gemachtem Team-Aspekt und lustigen Minispielen.

WWE SmackDown vs. RAW 2007



360 Titelträger gegeneinander: Passend zur Präsentation sind Rey Mysterio jr. und John Cena die aktuellen Champions der beiden WWE-Franchises.

Große Freude bei NextGen-Wrestling-Fans: Dieses Jahr kommt THQs Vorzeige-Ringkampf nicht nur für die PS2, auch Xbox 360- und PS3-Besitzer dürfen Muskelberge aufeinander hetzen. Am gewohnten und prima funktionierenden Grundkonzept wird nicht gerüttelt, allerdings versprechen die Entwickler Verbesserungen mittels einer analogen Kontrolle. Reizvoll: Diesmal spielt auch das Publikum eine größere Rolle.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Yuke's, Japan
Hersteller:	THQ
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	4. Quartal

Bewährt hochkarätiges Wrestling, das optisch eins drauflegen will und mit spielerischen Neuerungen lockt.

Ace Combat Zero: The Belkan War

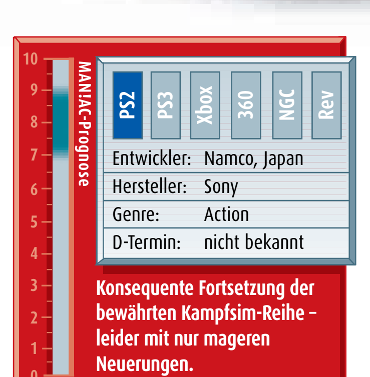
VIDEO AUF DVD!

Auf Fünf folgt Null: Der neueste "Ace Combat"-Teil versetzt Euch zeitlich in die fiktive Vergangenheit, in der der militante Staat Belka seine Nachbarländer gnadenlos zur Kriegsbeute erklärt. Das lässt sich ein virtueller Jet-Pilot natürlich nicht gefallen. So steigt Ihr in eine Eurer teuer erworbenen Kampfmaschinen, bestückt sie mit Waffen und informiert Euch in der Einsatzbesprechung über alle Ziele. Nach dem Start warten über den Wolken massenhaft gegnerische MiGs auf heiße Luftkämpfe. Genau hier greift das serientypisch realistische Flugverhalten – Strömungsabriss und heikle Manöver inklusive. Auch am Boden gibt es mit zahlreichen Abschuss-Zielen ebenso bewährte Kost – nichts Neues für Serienkenner. Per Steuerkreuz stehen wieder treue Flügelmänner an Eurer Seite. Zu den wenigen Neuheiten zählt ein Bewertungssystem, das Euch als Mercenary, Soldier oder Knight auszeichnet – je nach ehrenhaftem oder ehrlosem Kampfverhalten, das Ihr auch im Replay genießen dürft. Optisch bleibt sich die Serie treu und bietet originalgetreue Flieger sowie grafisch aufwändig inszenierte Kriegsgebiete.





PS2 Schwindelerregend: Im Kampf verschafft Ihr Euch nur mit einem flinken Flugmanöver den entscheidenden Vorteil für den 'Lock-On' (links). Träge Transportmaschinen sind dagegen leichte Beute (rechts).



MAN!AC-Prognose

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

Konsequente Fortsetzung der bewährten Kampfsim-Reihe – leider mit nur mageren Neuerungen.

MotoGP 2006

VIDEO AUF DVD!



360 Die Extreme-Pisten wurden einem Update unterzogen: So rast Ihr z.B. durch Tokios Innenstadt bei Tageslicht statt in der Nacht.

NextGen-Zweiradpiloten steht ein heißer Sommer bevor: "MotoGP 2006" ist das rundum gelungene Xbox-360-Update des letztjährigen "MotoGP 3" – natürlich mit aktuellen Fahrer- und Pistendaten. Entsprechend wurden drei WM-Rennkurse ausgetauscht sowie eine neue Extreme-Strecke für den arcadelastigeren Rennmodus eingebaut. Die Grafik fällt der Hardware angemessen aus – so macht Vollgas Spaß.



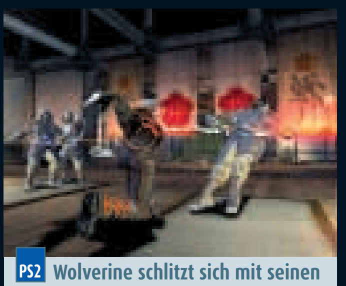
MAN!AC-Prognose

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Juni

Hervorragende Motorradsimulation mit tollem Arcade-Modus, die ordentlich in Next-Gen-Form gebracht wird.

X-Men: The Official Game



PS2 Wolverine schlitzt sich mit seinen Klauen durch Gegnermassen.



PS2 Iceman kann mit seinen Kräften durch die Luft gleiten.

Pünktlich zum in Kürze startenden "X-Men 3"-Kinofilm buddelte Activision das lange verschollene Entwicklerteam Z-Axis zur Programmierung des offiziellen Spiels aus. Es fehlt aber nicht zufällig die Zahl im Titel, vielmehr versteht sich die Versoftung als Handlungsfüller zwischen dem aktuellen Film und dem Vorgänger. Ihr übernehmt je nach Level die Kontrolle über einen von drei Mutanten: Wolverine ist der Mann für die groben Kloppereien, Nightcrawler eignet sich dank Teleportationsfähigkeit für heimlichere Einsätze und Iceman kann dank Gefrierkräften hoch durch die Lüfte gleiten. Optisch macht vor allem die Xbox-360-Fassung einen schicken Eindruck, während die Action angenehm aus dem üblichen Lizenzeinerlei heraussticht.



MAN!AC-Prognose

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

Entwickler:	Z-Axis, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	Mai

Gut spielbare Lizenz-Action, die dank unterschiedlicher Helden für die nötige Abwechslung sorgt.

MAN!AC NEWS

Einstiegsdroge Videospiele

Videospiele machen aggressiv, dumm – und nun auch drogenabhängig? Einer Studie aus den USA zufolge können gewalttätige Videospiele zu verstärktem Alkohol- und Marihuana-Konsum sowie ungeschütztem Sex führen. Zu der kuriosen Feststellung kamen die zwei Professorinnen Karen Matthews und Sonya Brady, nachdem sie 100 männliche Probanden nach zufälliger Auswahl die Titel "Simpsons: Hit und Run" und "Grand Theft Auto 3" spielen ließen. Sehr zur Freude von Videospielgegnern zeigten die Testpersonen bei "GTA" negative Auffälligkeiten – jedoch nur jene aus instabilen Familienverhältnissen und mit gewalttätiger Vorgeschichte. Für diese erheiternde Erkenntnis verleiht MAN!AC den Überflüssige-Studien-Award.

Denkwürdiges Duell: Eine grenzdebile, Bier saufende Comicfigur gegen gewalttätige Polygonhelden – ein deutliches Unentschieden, wie wir finden.

AM RANDE

+++Revolutionäre Schießerei: Ubisoft hat erste Infos zum Nintendo-Revolution-Spiel "Red Steel" preisgegeben: In dem Ego-Shooter nutzt der Spieler den neuartigen Controller, um sich mit allerhand Schuss- und Stichwaffen gegen zahllose Feinde zu verteidigen. **+++Spiele-Klassiker via Download:** Sega wird ausgewählte Mega-Drive-Titel über den Virtual-Console-Service von Nintendos Revolution-Konsole zum Download anbieten. **+++Spieleolympiade:** Microsoft hat sich als neuer Sponsor der World Cyber Games bestätigt. Bis 2008 werden die Turniere damit ausschließlich auf Windows-PCs und Xbox-360-Konsolen ausgetragen. **+++Kostenlos online zocken:** Vom 8. bis 15. Mai dürfen alle Xbox-360-Besitzer mit einer Silber-Mitgliedschaft im Rahmen der Free-For-All-Aktion den Online-Dienst Xbox Live kostenlos nutzen. **+++"Raymans" Rückkehr:** Ubisoft hat ein neues "Rayman"-Spiel für die aktuellen und nächsten Konsolengenerationen für Ende des Jahres angekündig. **+++Aufregung um PS3-Preis:** Ein Interview mit dem Managing Director von Sony Frankreich hat fälschlicherweise Gerüchte in Umlauf gebracht, wonach die PS3 499 bis 599 Euro kosten soll. Die Aussagen des Sony-Mitarbeiters bezogen sich jedoch auf den eingebauten Blu-ray-Player, der im Vergleich zu Single-HD- und Blu-ray-Geräten geradezu spottbillig wäre.



Microsoft kauft Lionhead



Der Deal des Monats geht diesmal an die Microsoft Game Studios: Der Konsolenhersteller hat die Spieleschmiede Lionhead ("Fable") übernommen. Lionhead wird von nun an exklusiv für Xbox 360 und Windows entwickeln. Auch Managing Director Peter Molyneux, der sich in der Vergangenheit immer seiner Unabhängigkeit rühmte und sogar sein erstes Studio Bullfrog nach dem Kauf von EA verließ, zeigte sich über den Zusammenschluss erfreut: "Wir können begeisterter nicht sein, jetzt zu den Microsoft Game Studios zu gehören. Sie unterstützen unsere kreativen Visionen schon sehr lange. Dieser Zusammenschluss gibt uns Stabilität und die Möglichkeit, unsere Arbeit voll auf die Entwicklung hochklassiger Next-Generation-Titel zu fokussieren", so Molyneux. Im Interesse von Microsoft wollen wir hoffen, dass der Star-Entwickler nicht doch noch die Flucht antritt.

Molyneux freut sich: In Zukunft wird sein Studio Lionhead nur für Microsoft entwickeln. Geld für neue Projekte dürfte damit reichlich vorhanden sein.

Höhere Gewalt

Pechsträhne oder ausgleichende Gerechtigkeit? Anfang des Jahres stürzte der Handheld-Hersteller Gizmondo in den finanziellen Ruin und hinterließ Schulden von mehr als 200 Millionen Dollar und einen Haufen geprellter Anleger. Die Retourkutsche für das Management ließ nicht lange auf sich warten: Vor über einem Monat setzte der ehemalige Geschäftsführer von Gizmondo Europe, Stefan Eriksson, seinen eine Million Dollar teuren Ferrari Enzo bei einem illegalen Straßenrennen gegen einen Strommasten – das Auto wurde bei dem Aufprall in zwei Hälften gerissen, Eriksson überlebte mit leichten Blessuren. Jetzt ist der Schwede auch seine zwei verbliebenen Sportwagen, einen Mercedes-Benz SLR McLaren und einen schwarzen Ferrari Enzo los: Die Wagen wurden von der Polizei in Beverly Hills auf Verdacht des Autodiebstahls hin konfisziert. Es kommt noch schlimmer: Eriksson wurde wegen Trunkenheit am Steuer, Veruntreuung, Diebstahl und unerlaubtem Waffenbesitz angeklagt. Bei einer Verurteilung drohen ihm bis zu 15 Jahre Haft.



Drama um Starcraft: Ghost



Der Release-Krimi um "Starcraft: Ghost" geht weiter: Nun wurde die Produktion der Xbox- und PS2-Versionen auf Eis gelegt. Dafür soll das SciFi-Abenteuer für alle Next-Gen-Konsolen erscheinen. Wir sind gespannt, wie sehr sich dadurch der seit drei Jahren kontinuierlich verschobene Auslieferertermin weiter verzögert. Ursprünglich sollte die Third-Person-Action im Herbst 2003 erscheinen. Erste Vorabversionen waren vielversprechend, die zuletzt gezeigten Multiplayer-Modi auf der E3 2005 enttäuschten jedoch.

Battlestar Galactica als Videospiel?

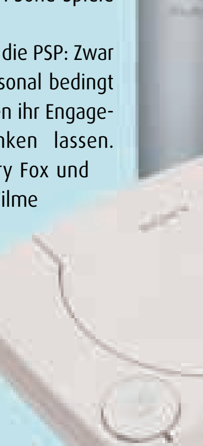
Ronald D. Moore, Produzent der neu verfilmten TV-Serie "Battlestar Galactica" hat in einem Gespräch mit der Internet-Zeitung 'The Hollywood Reporter' über eine mögliche Versoftung und das Medium Spiele an sich gesprochen. Moore sieht in Videospielen eine neue Art, Geschichten zu erzählen – und das mit enormem Entwicklungspotenzial, denn vieles wurde noch nicht ausprobiert. Auch kann er einen Einfluss auf TV- und Filmproduktionen feststellen: "Spiele mit ihren komplexen Welten haben Auswirkung auf die Gestaltung bestimmter Sendungen." Moore würde gerne ein weiteres Videospiel zu "Battlestar Galactica" sehen. Ihm schwebt dabei besonders ein Online-Rollenspiel vor.

Hochs und Tiefs für Sony

Mit der PS3 auf der Türschwelle hat Sony die Produktion der Playstation nach elf Jahren und über 100 Millionen verkaufter Einheiten eingestellt, wie uns Sony offiziell bestätigte. So schnell wird die Konsole allerdings nicht vom Markt verschwinden: Weltweit liegen immer noch zahllose Konsolen und PSone-Spiele bei den Händlern.

Schlechter steht es um die UMD-Filme für die PSP: Zwar wird die Produktion nicht eingestellt, saisonal bedingt schwache Verkäufe haben viele Filmfirmen ihr Engagement für UMD-Produktionen überdenken lassen. Universal, Paramount, Twentieth Century Fox und Buena Vista werden in Zukunft weniger Filme für die PSP umsetzen.

Prächtig geht es dagegen der PS2: Analysten rechen demnächst mit einer Preissenkung auf 129 Dollar (ca. 105 Euro). Sony Deutschland hält eine Preissenkung vor der E3 jedoch für unwahrscheinlich.



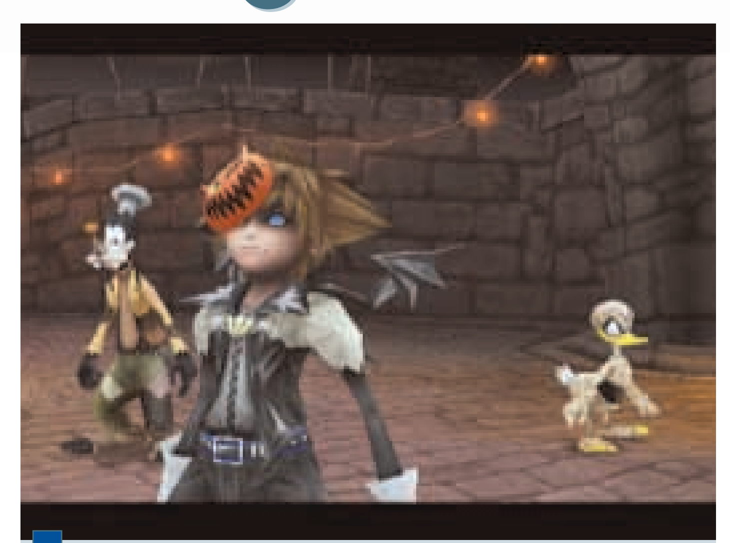
NACHSPIEL

THEMAVERFEHLUNG

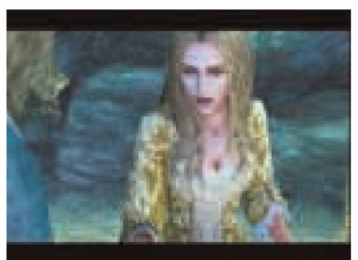
Was sich Nintendo wohl dabei gedacht hat? Kein "Mario", kein "Zelda" – überhaupt kein bekannter, massentauglicher Name, sondern ein knallharter Ego-Shooter wird als erstes Spiel ausführlich für Revolution vorgestellt. Die Intention dahinter ist offensichtlich – Nintendo will weg vom Kiddie-Image, das dem Konzern trotz "Resident Evil 4", "Metroid Prime" und anderer 'erwachsener' Titel immer noch anlastet. Doch verfehlen sie damit nicht das Thema? Sollen mit dem Revolution nicht neue Konsolen-Käuferschichten erschlossen und verstärkt die Gelegenheitszocker angesprochen werden? Mit einem digitalen Schlachtfest wird dies wohl kaum gelingen – egal wie die spielerischen Qualitäten der Ego-Action ausfallen. Auch wenn wir diesen Schritt nicht ganz nachvollziehen können, für die Revolution-Premiere auf der E3 hoffen wir nur das Beste. Dort werden sicherlich Schnauzbart-Klempner und Zipfelmützen-Elf dem Revolution unter die Arme greifen.

OVERSEAS

Kingdom Hearts 2

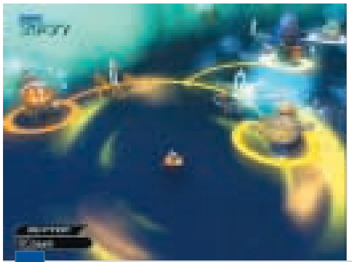

PS2 Euer sonst reichlich braves Cartoon-Trio im frechen Halloween-Look: Manche Welten verändern das Erscheinungsbild Eurer Helden drastisch.

Donald Duck und Goofy, die gemeinsame Sache mit einem wuschelhaarigen Anime-Kid machen? Und dann hecheln sie auch noch durch einen Disney-Streifen nach dem anderen? Wie bitte?! "Final Fantasy"-Charaktere wie Squall, Seifer, Aeris und Cid sind auch mit von der Partie!? Was soll das denn sein? Eine internationale Comic-Convention für Skurrilitäten-Liebhaber? Nein, das ist "Kingdom Hearts" – und das wiederum reine Geschmacksache. Für die einen geht ob der Möglichkeit, all ihre Lieblingshelden auf einmal zu besuchen, ein lang gehegter Traum in Erfüllung. Den anderen wiederum zieht's bei so viel von Marketing-Hand verteiltem Zuckerguss die Schuhe aus.
Aber egal ob die eigenwillige Mixtur gefällt oder nicht – eines ist sie auf alle Fälle: hochprofessionell inszeniert, technisch voll auf der Höhe – und bis ins letzte Detail so liebevoll ausstaffiert, dass selbst die größten Kritiker nicht schlecht staunen, wenn Sora, Donald und Goofy der kleinen Mulan in ihrem Kampf gegen einen grausamen Mongolenfürsten beistehen, an der Seite von Jack Skellington nach 'Sandy Claws' suchen oder zusammen mit einem virtuellen Johnny Depp dem 'Fluch der Karibik' auf den Grund gehen.



PS2 Überraschend geschickt integriert wurde die dank Fototexturierung realistisch wirkende "Port Royal"-Welt – frei nach "Der Fluch der Karibik".

Reise nach Disney-World

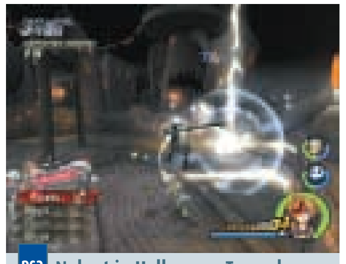
"Der König der Löwen", "Aladdin", "Die Schöne und das Biest", "Herkules", "Die Hexe und der Zauberer", "Winnie Puh", "Arielle" und sogar das Computer-Animations-Frühwerk "Tron": Wie in den großen Themen-Parks des Mäuse-Imperiums existieren die von König Micky höchstpersönlich regierten Filmwelten hier einträchtig nebeneinander – auch wenn sie zunächst durch kosmische Stürme und Meteroitenschauer voneinander getrennt sind. Euer Job: Öffnet die ramponierten Routen von Film zu Film, indem Ihr Euch mit Eurem



PS2 Stürzt Euch mit dem 'Gummiship' in wilde Baller-Levels (rechts), um bereits erspielte und auf der Karte (links) sichtbare Szenarien zugänglich zu machen.



PS2 Viele Welten haben ihre eigenen und äußerst stilbewussten 'Heartless'-Gattungen: In Aladdins Heimatstadt Agrabah erinnern die Fieslinge an Palastwachen.


PS2 Nehmt in Halloween-Town den knochigen Jack in die Gruppe auf!

Bauklötzchen-artig konstruierten 'Gummischiff' durch Arcade-Levels ballert und Asteroiden, feindliche Raumjäger oder gigantische Boss-Brocken aus dem 3D-All pustet.
Am Zielort angekommen erwartet Euch vor allem eins: tausendundeine Zwischensequenz, in der Square-Enix mit Hilfe der eindrucksvollen Spiel-Engine die Original-Handlung des Kino-Abenteuers mit der nicht weniger kindgerechten "Kingdom Hearts"-Geschichte vermengt. Pete alias Kater Karlo bereist im Auftrag seiner Herrin Malificent ('Malefiz') alle Länder, um Neuzugänge für seine Armee aus 'Herzlosen' zu gewinnen. Willige Werkzeuge bei seinem Vorhaben sind die jeweils zuständigen Fieslinge – darunter auch Hades und Geisterkapitän Barbossa. Ebenfalls bedrohlich: Die mysteriöse 'Organization XIII', die mit ihrem Führungsstab aus kuttentragenden Square-Schurken eine Armee aus 'Nobodys' gegen Herzlose und Helden-Trio ins Feld führt.
Und seid Ihr mal nicht damit beschäftigt, die zwar banalen, aber herzergreifend schön erzählten und kinoreif geschnittenen Zwischensequenzen zu verfolgen, dürft Ihr sogar zum Pad greifen: Leider sind Eure Helden mit Teil 2 endgültig zu Erfahrungspunkte-



PS2 Bezwingt auf dem Rücken von Pegasus Hades' vielköpfige Hydra!

sammelnden Kampfmaschinen verkommen. Wie gehabt, wachsen allenthalben mehr oder weniger intensiv auf das individuelle Szenario zugeschnittene 'Heartless'-Gattungen aus dem Boden, um Euch in ebenso rasanten wie konfusen Action-Gefechten aufs Westchen bzw. Federkleid zu rücken. Einmal mehr dominieren Rollenspiel-üblicher Datenhaushalt, Charakter-Level und Bewaffnung den Ausgang der Kämpfe. Aber egal ob magisch geladener Spezialangriff, Standard-Attacke oder Zauber-Offensive – sämtliche Aktionen werden in Echtzeit ausgeführt: Mit X zieht Ihr klebrigen, schwarzen Ungetümen und Reißverschluss-Fratzen Euer Schlüsselschwert über den Schädel, der Kreis-Button wiederum lässt Euch in die Luft hopsen oder hilft Euch im Falle eines Rückschlags dabei, schmerzhafte Stürze abzufangen. Aber wer einfach so lange X bearbei-

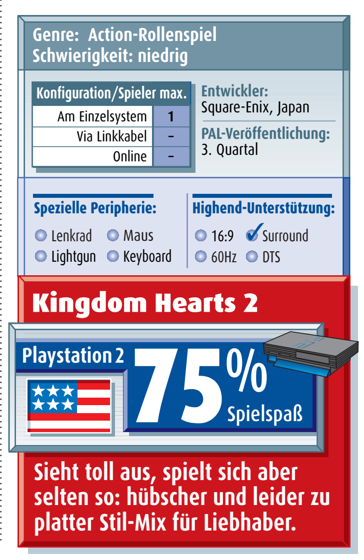
PS2 Ersetzen für die ersten Spielstunden das übliche Trio: Roxas und Freunde.

PS2 Die einfallsreichste Welt entführt Euch in die Kurzfilm-Klassiker aus Disneys Frühjahren – S/W-Bild, Störstreifen und stilechter Knisterton inklusive.

tet, bis sich der aktuelle Widersacher in einem Segen aus allen möglichen Klunkern auflöst, der ist in der Regel gut beraten. Und muss nicht mal damit aufhören, wenn er sich einem neuen Widersacher zuwenden will, denn das Fadenkreuz wechselt automatisch zum nächsten Feind: ein Luxus, der in den meist unübersichtlichen Feindtrauben auch bitter nötig ist. Inzwischen machen sich Goofy und Donald nützlich: Ganz von selbst sind die beiden immer dort zur Stelle, wo sie mit ihren Talenten gebraucht werden – und dabei verhalten sie sich auch noch cleverer als die meist äußerst störrischen KI-Kollegen, die man aus anderen Abenteuerspielen gewöhnt ist. Nur leider retten sie das geradlinige Von-Sequenz-zu-Sequenz-Gelatsche ebensowenig aus dem spielerischen Niemandsland wie das zwar üppige, aber meist herzlich überflüssige Sammelsurium an "Final Fantasy"-Objekten, Waffen, Fertigkeiten und Zauberkunststücken. Letztlich ist "Kingdom Hearts 2" nicht viel mehr als eine eindrucksvolle, aber viel zu wenig interaktive Grafik-Demo für alle jene Square- und Disney-Freunde, die es verschmerzen können, dass ihre Lieblingsfilme auf eine Hand voll Schauplätze reduziert und nicht selten äußerst plump ins Cross-over-Zwangskorsett gezwungen wurden. Keine Frage: Auch ein knapp dreißigstündiger 'Interactive Movie' mit einem Hauch von Rollenspiel hat seinen Reiz – aber den Hunger nach einem vollwertigen Adventure- bzw. RPG-Erlebnis stillen kann er nicht. So viele Filme wie möglich in ein leicht konsumierbares Spiel zu zwängen – das schien das Ziel, und das wurde erreicht. Aber viel mehr auch nicht. *rb*



PS2 Das Kampfmenü (unten links) wird in Echtzeit durchgeblättert und lädt manchmal zum Teamwork mit den Hauptfiguren der jeweiligen Filmwelt ein.


Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Square-Enix, Japan
PAL-Veröffentlichung: 3. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Kingdom Hearts 2
Playstation 2
75% Spielspaß

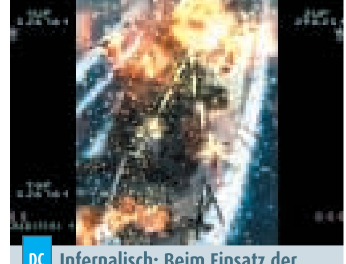
Sieht toll aus, spielt sich aber selten so: hübscher und leider zu platter Stil-Mix für Liebhaber.

Under Defeat



DC Dicker Brocken: Gewaltige Stahlkolosse stellen sich Euch als Levelhüter in den Weg. Im 'Practice Mode' wählt Ihr sogar die einzelnen Abschnitte der fünf Welten an.

Am 23. März erschien mit der Automaten-Umsetzung "Under Defeat" das laut Sega letzte Spiel für die 128-Bit-Maschine Dreamcast. Fast exakt sieben Jahre und vier Monate nach "Virtua Fighter 3tb" setzen die 2D-Shooter-Spezialisten von G.Rev einen würdigen Schlussstrich unter die weiße Wunderkiste. Mit einem (recht groß geratenen) Heli düst Ihr in ein fiktives Kriegsgebiet und macht die stählerne Maschinerie des Feindes dem Erdboden gleich. Anstatt die Bordkanone mit Waffen-Upgrades zur Superwumme hochzuzüchten, bleibt Euer MG stets auf Standard-Niveau – dafür könnt Ihr die Knarre in eine Richtung fixieren (siehe großes Bild) und so die Gegner von der Seite ins Visier nehmen. Zudem unterstützt



DC Infernalisch: Beim Einsatz der Smartbomb kommt es zu Slowdowns.

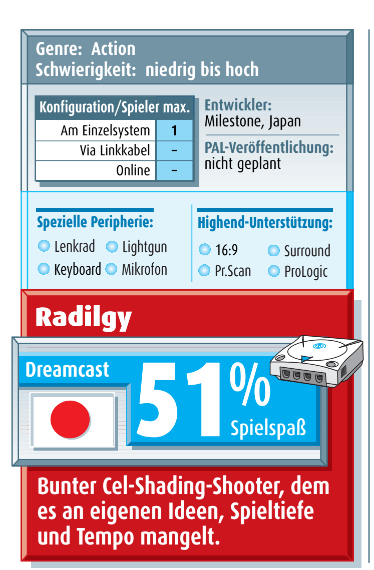
Euch dank aufgesammelter Power-Ups ein Satellit, den Ihr einfach via Schussbutton losschickt. Anstatt in einem Projektilhagel der Marke "Do Don Pachi" zu ertrinken, haben es weit weniger Geschosse auf Euch abgesehen – diese kommen dafür in bisweilen perfiden Formationen daher. Nicht nur spielerisch überzeugt die Helischießerei, auch technisch muss sich "Under Defeat" hinter aktuellen PS2-Shootern nicht verstecken. Die fünf Areale erstrahlen in 3D, mächtige Explosionen lassen den Schirm erzittern. Hat's Euch erwischt, unterbricht ein kurzes, unschönes Stocken den Spielablauf. Dennoch: Shoot'em-Up-Fans finden in "Under Defeat" eine kurze, jedoch ebenso gehaltvolle wie schicke Old-School-Vertikalballerei, die Ihr sogar in einer limitierten Fassung im DVD-Hüllenformat erwerben könnt. *ms*



DC Wie es sich gehört, dürft Ihr den Bildschirm hochkant drehen.



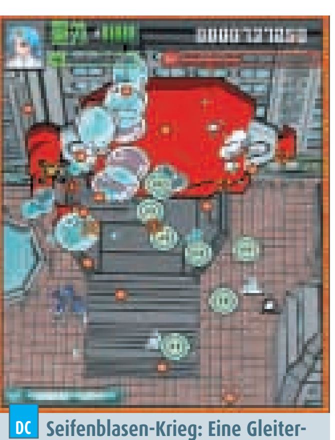
Radilgy





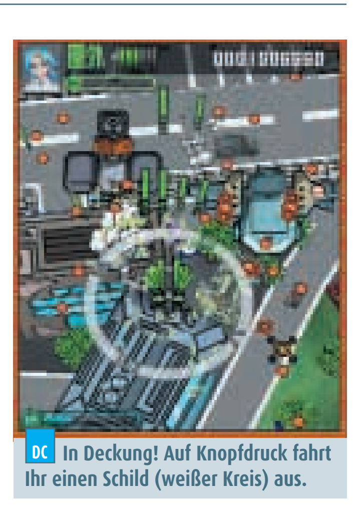
DC Cruist zwischen die Lücken des Kugelhagels und übersteht den Bossfight.

Bereits am Look von "Radilgy" scheiden sich die Geister: Während sich der eine an hässliche Flash-Animationen erinnert fühlt, erliegt der andere dem Cel-Shading-Charme. Diesen Zwiespalt werdet Ihr jedoch nie bei einer Zweispieler-Ballerei erleben, denn wie schon in der psychedelischen Schießerei "Chaos Field" lässt Milestone lediglich einen Piloten ans Dreamcastpad. Doch auch



DC Seifenblasen-Krieg: Eine Gleiter-Variante feuert feucht-fröhliche Grüße.

so ist genug los auf dem Schirm: Horden von Objekten stürzen sich auf Euer Schiff – viele davon entpuppen sich jedoch als Power-Ups oder Punkte-Items. Wer sich davon nicht ablenken lässt, manövriert einen von drei wählbaren Gleitern, die sich lediglich durch die Bewaffnung unterscheiden, gemütlich durch fünf ebenso bunte wie gleichförmige Welten – erst im letzten Spieldrittel ziehen Schwierigkeit und Komplexität der Projektilformationen an. So bekommt Ihr den Abspann recht bald zu Gesicht und greift nur zur wiederholten Punktejagd erneut zum Controller. Altbackenes Leveldesign, einschläferndes Tempo und nicht zuletzt die zwiespältige Präsentation langweilen schon nach dem ersten Durchlauf – nur Shoot'em-Up-Fanatiker riskieren einen zaghaften Blick. *ms*



DC In Deckung! Auf Knopfdruck fahrt Ihr einen Schild (weißer Kreis) aus.

Ibara







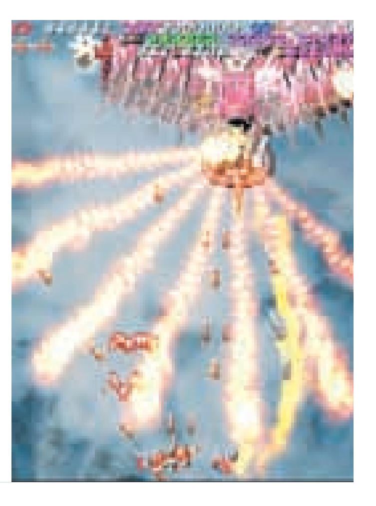
PS2 Rosenkrieg: High-Score-Jäger sammeln fleißig rote und blaue Rosen (links). Ladet Eure Smart-Bombe auf und erzeugt kurzzeitig eine schützende Mauer (rechts).

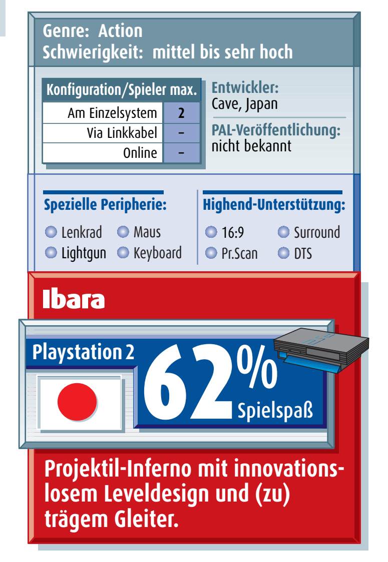
Der Rosenkrieg ist eröffnet: In "Ibara" setzt sich Euer Held in einen mächtigen Kampfgleiter und bekämpft eine Hand voll aufmüpfige, leicht bekleidete Damen. Diese verschanzen sich aber dummerweise in einem Bildschirm füllenden Fluggerät. Bevor Ihr in die Schlacht zieht, stehen Euch mannigfaltige Einstellungen zur Verfügung: Wählt etwa die Projektilfarbe der gegnerischen Schüsse, schenkt Euch weitere Leben und passt den Schwierigkeitsgrad Euren Fähigkeiten an. Außerdem stockt Ihr bei Bedarf das knapp bemessene Smartbomben-Arsenal auf. Durch Aufladen der Superwaffe erzeugt Ihr für kurze Zeit einen Schutzwall. Profis starten direkt die 'Arrange'-Variante. Ohne Continues und mit nur einer geringen Anzahl Leben und Smartbombs kämpft Ihr Euch durch die industriell-technischen Levels. Dafür nutzt Ihr taktisch geschickt die sieben einsammelbaren Waffen, die Ihr nach einem Lebensverlust komplett verliert.

Das Leveldesign erinnert frappierend an Raizings "Battle Garegga" und versprüht mit seinem Metall-Look einen Hauch "Image Fight". Die eintönigen Levels enttäuschen aber mit fehlender Abwechslung, neue Ideen sucht Ihr vergeblich. Trotzdem: Für Projektil-Overkill-Fans lohnt sich die Anschaffung des grafisch feinen Shooters wegen des netten Smartbomb-Features und der knackigen 'Arrange'-Variante. *rf*



PS2 In der 'Arrange'-Variante wählt Ihr aus sieben Waffen (unterer Balken) aus.





Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cave, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

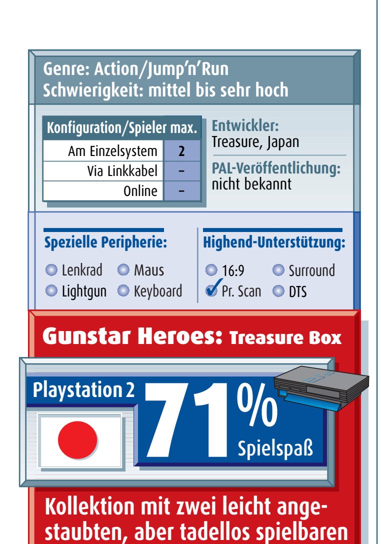
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Ibara
Playstation 2 — 62% Spielspaß

Projektil-Inferno mit innovationslosem Leveldesign und (zu) trägem Gleiter.

Gunstar Heroes Treasure Box

Treasure veröffentlicht drei mehr oder weniger bekannte Mega-Drive-Knüller auf einer Scheibe. Neben originalgetreu emulierten Versionen der japanischen Fassung spendieren Euch die Entwickler noch zahlreiche Gimmicks: Ihr wählt etwa auch die amerikanische oder europäische Version einzelner Titel aus, neutralisiert Sprite-Flackereien mit Filtern oder erhöht die Auflösung. Außerdem ergötzt Ihr Euch an spannenden Superplays, nehmt eigene Videos auf und variiert den Schwierigkeitsgrad. Das bekannteste Spiel der Kollektion heißt "Gunstar Heroes": Treasures Ballermeisterwerk strotzte damals vor schrägen Bossen, einfallsreichem Leveldesign und optionalem Zweispieler-Modus. Unter Ballerexperten genießt der knackige Sidescrolling-Shooter "Iron Soldier" einen hohen Stellenwert. Das Waffensystem ähnelt "Gunstar Heroes", die Gegneranzahl wurde deutlich vermindert. Trotzdem beißen sich auch Profis an dieser Schießerei die Zähne aus, denn die teils bildschirmgroßen Endgegner heizen Euch mächtig ein. Den flotten Dreierpack komplettiert das schräge Jump'n'Run "Dynamite Headdy". Beharkt Eure skurrilen Feinde mit Eurem eisenharten Kopf und sammelt fleißig Extras: Euer Protagonist saugt etwa mit seiner Schnauze knuddelige Vasallen ein oder schrumpft zu Insektengröße. Fazit: Als Kenner der drei Spiele freue ich mich über die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, dennoch bin ich von der spärlichen Spielauswahl enttäuscht. Zudem fehlen optisch aufpolierte Neufassungen. Retro-Fans greifen dennoch zu. *rf*



Genre: Action/Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Treasure, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, DTS

Gunstar Heroes: Treasure Box
Playstation 2 — 71% Spielspaß

Kollektion mit zwei leicht angestaubten, aber tadellos spielbaren Ballereien und skurrilem Hüpfer.



PS2 Die kuriose, japanophile Hüpferei "Dynamite Headdy" sorgt für Lacher.



PS2 In "Gunstar Heroes" schießt Ihr auch zu zweit um die Wette.



PS2 Das hammerharte Ballerspektakel "Iron Soldier" fordert selbst Profis.

COMING NOW...

in USA

MAI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Jaws Unleashed	Majesco	Action	sicher
Metal Saga	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Stacked	Myelin Media	Sport	unwahrscheinlich
Steambot Chronicles	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Winback 2: Project Poseidon	Koei	Action	realistisch
Fuel	Dreamcatcher	Rennspiel	unwahrscheinlich
MLB Slugfest 2006	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	sicher
One Piece Pirates Carnival	Bandai	Geschicklichkeit	realistisch

JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core: Last Raven	From	Action	realistisch
Naruto Ultimate Ninja	Bandai	Action	unwahrscheinlich
NFL Head Coach	Electronic Arts	Strategie	unwahrscheinlich
SnoCross 2	Crave	Rennspiel	unwahrscheinlich
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Jump'n'Run	sicher
The Fast & the Furious	Namco	Rennspiel	realistisch
Warpath	Groove Games	Action	unwahrscheinlich
WW2 Combat: Iwo Jima	Groove Games	Action	unwahrscheinlich
Chromehounds	Sega	Action	sicher
Over G Fighters	Ubisoft	Action	realistisch

in JAPAN

MAI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack//G.U. Vol. 1 Rebirth	Bandai	Rollenspiel	realistisch
Kimikisu	Enterbrain	Adventure	unwahrscheinlich
Mystereet	Yeti	Adventure	unwahrscheinlich
Radilgy	Digital Gain	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Samurai 7	Idea Factory	Adventure	unwahrscheinlich
Suzuki TT Super Bikes	Taito	Rennspiel	unwahrscheinlich

JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
King of Fighters 11	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Metal Slug	SNK Playmore	Action	realistisch
Sega Ages: Last Bronx	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Super Dragon Ball Z	Bandai	Beat'em-Up	realistisch
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
World Football Climax	Sega	Sportspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Action

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

Xbox

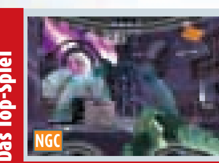
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Action-Adventure

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Ridge Racer 6	88%	01/06

Beat'em-Up

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

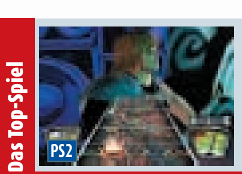
	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Denken & Geschicklichkeit

Das Top-Spiel



Guitar Hero
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Guitar Hero	90%	neu
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Half-Life 2
Hersteller: Valve/Electronic Arts
Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel: **Half-Life 2** (XB)
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run



Das Top-Spiel: **Super Mario Sunshine** (NGC)
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel: **Gran Turismo 4** (PS2)
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel: **Paper Mario 2** (NGC)
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel: **Pro Evolution Soccer 5** (PS2, XB)
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel: **Pikmin 2** (NGC)
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

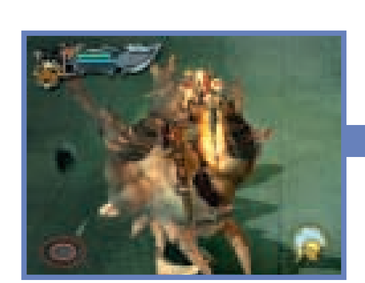
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN MAI

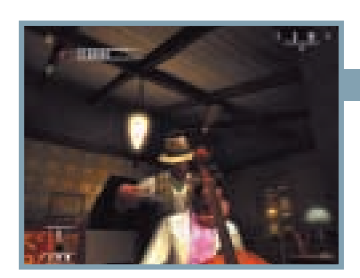
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



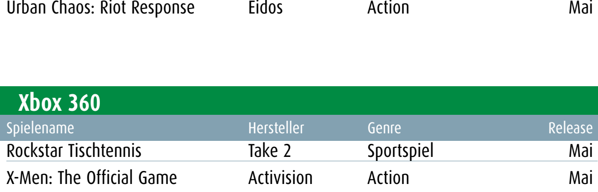
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	10. Mai
Da Vinci Code: Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Football Generations	Midas	Sportspiel	5. Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
God of War	Sony	Action	10. Mai
Guitar Hero	Capcom	Musikspiel	Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	26. Mai
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	8. Mai
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	31. Mai
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	Mai
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Xbox



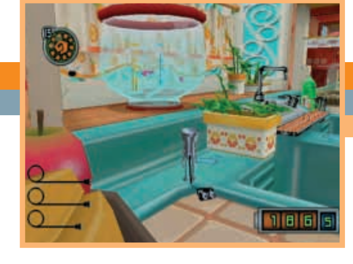
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Da Vinci Code: Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	26. Mai
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	29. Mai
King of Fighters Maximum Impact – Maniax	SNK	Action	29. Mai
Metal Slug 5	SNK	Action	29. Mai
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	4. Mai
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	29. Mai
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	Mai

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Rockstar Tischtennis	Take 2	Sportspiel	Mai
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Gamecube



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Chibi-Robo	Nintendo	Adventure	26. Mai
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	4. Mai
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
AND 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Juni
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	2006
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	2006
God Hand	Capcom	Action	2006
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	3. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Micro Machines V4	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Pirates of the Caribbean	Ubisoft	Action	Juli
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Rampage Total Destruction	Midway	Action	2. Quartal
Rayman 4	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Action	3. Quartal
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	7. Juli
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Juni
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	3. Quartal



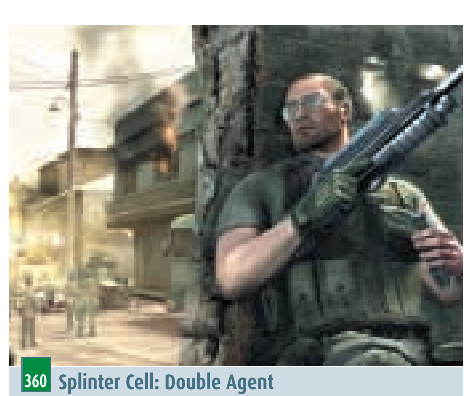
PS2 Metal Gear Solid 3: Subsistence

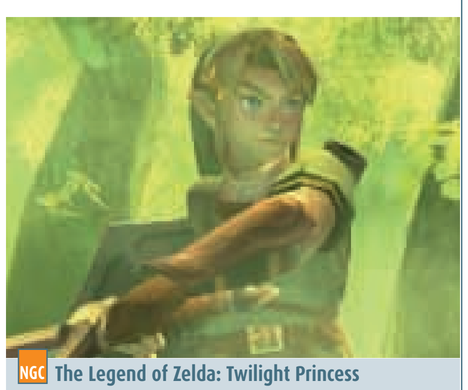
WWII:			
Battle over Europe	Midas	Simulation	28. Juli
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
AND 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Juni
Battlestations:			
Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	2006
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	2006
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Rayman 4	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Age of the Pirates	Playlogic	Action	2006
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
Brothers in Arms			
Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2006
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chromehounds	Sega	Action	2. Quartal
Crackdown	Microsoft	Action	2006
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	September
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Herr der Ringe, Der:			
Schlacht u. Mittelerde	Electronic Arts	Strategie	2006
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	2007
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
Medal of Honor:			
Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	Juni
Naruto	Ubisoft	Action	2007
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Prey	2K Games	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Rayman 4	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2. Quartal
Saint's Row	THQ	Action	3. Quartal
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	2006
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
WWE SmackDown			
vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	3. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Cars	THQ	Rennspiel	September
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	November
Legend of Zelda, The:			
Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Super Monkey Ball			
Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Juni


360 Splinter Cell: Double Agent


NGC The Legend of Zelda: Twilight Princess

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Street 2	Electronic Arts
2.	Black	Electronic Arts
3.	DTM Race Driver 3	Codemasters
4.	SingStar: The Dome	Sony
5.	Torino 2006	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Street 2	Electronic Arts
2.	Black	Electronic Arts
3.	DTM Race Driver 3	Codemasters
4.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
5.	Der Pate	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 06	Electronic Arts
2.	Mario Smash Football	Nintendo
3.	Sonic Riders	Sega
4.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
5.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts

Nintendo DS

	Spielename	Hersteller
1.	Nintendogs	Nintendo
2.	Animal Crossing: Wild World	Nintendo
3.	Mario Kart DS	Nintendo
4.	Mario & Luigi: Zusammen durch..	Nintendo
5.	Super Mario 64 DS	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Pro Soccer Club Euro Ch.	Sega	PS2
2.	Another Century's Ep. 2	Banpresto	PS2
3.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
4.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
5.	Final Fantasy 12	Square-Enix	PS2
6.	Pokémon Rangers	Nintendo	NDS
7.	Brain Training	Nintendo	NDS
8.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
9.	Ace Combat Zero	Namco	PS2
10.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
2.	Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	360
3.	Ghost Recon Adv. Warf.	Ubisoft	360
4.	Black	Electronic Arts	PS2
5.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	360
6.	MLB '06: The Show	Sony	PS2
7.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	PS2
8.	Black	Electronic Arts	Xbox
9.	Der Pate	Electronic Arts	PS2
10.	Sonic Riders	Sega	NGC

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Guitar Hero	Playstation 2
Resident Evil	Gamecube
Rockstar Tischtennis	Xbox 360

sieht zurzeit: Making of A Night at the Opera (DVD)

hört zurzeit: Blink 182 – I Miss You (in Endlosschleife)

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Ape Escape 3	Playstation 2
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Xbox 360
NBA Live 06	Xbox 360

sieht zurzeit: Auch die Engel essen Bohnen (DVD)

hört zurzeit: Azad – Game Over

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Daxter	Sony PSP
Tomb Raider: Legend	Xbox 360
Top Spin 2	Xbox 360

sieht zurzeit: The Girl Next Door (DVD)

hört zurzeit: Pink – I'm Not Dead

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

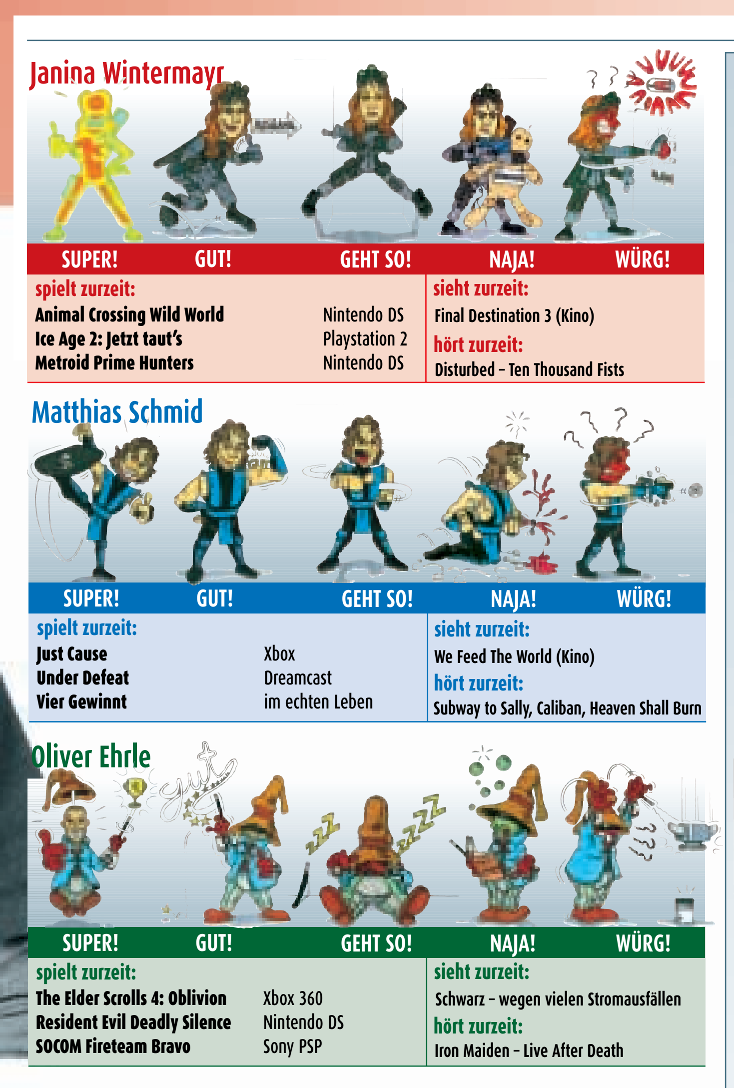
spielt zurzeit:

The Elder Scrolls 4: Oblivion	Xbox 360
Civilization 4	PC
ScummVM	Palm OS

sieht zurzeit: Space Odyssey (DVD)

hört zurzeit: Corvus Corax – Tritonus

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



spielt zurzeit:
Animal Crossing Wild World Nintendo DS
Ice Age 2: Jetzt taut's Playstation 2
Metroid Prime Hunters Nintendo DS

sieht zurzeit:
Final Destination 3 (Kino)
hört zurzeit:
Disturbed – Ten Thousand Fists

spielt zurzeit:
Just Cause Xbox
Under Defeat Dreamcast
Vier Gewinnt im echten Leben

sieht zurzeit:
We Feed The World (Kino)
hört zurzeit:
Subway to Sally, Caliban, Heaven Shall Burn

spielt zurzeit:
The Elder Scrolls 4: Oblivion Xbox 360
Resident Evil Deadly Silence Nintendo DS
SOCOM Fireteam Bravo Sony PSP

sieht zurzeit:
Schwarz – wegen vielen Stromausfällen
hört zurzeit:
Iron Maiden – Live After Death

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

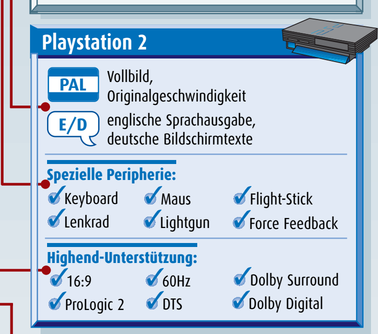
IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	–	–
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

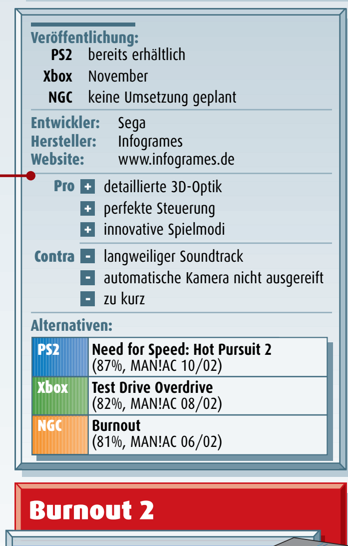

USK-Rating frei | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

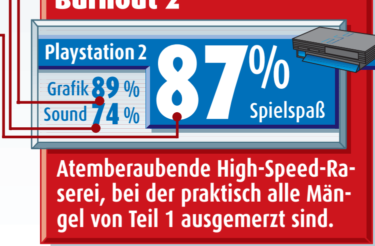

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC Burnout (81%, MAN!AC 06/02)


Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!

Lag Olli zu lange unterm Solarium? Nein, er steckte sich mit Windpocken an und brachte die Viren in die Redaktion mit.

Trotz gerade ausgebrochener Windpocken setzte sich Chefredakteur Olli hinter seinen Schreibtisch und arbeitete fleißig an der Fertigstellung der neuen Ausgabe. Da sich (fast) alle seine Kollegen schon im Kindesalter mit dieser hoch ansteckenden Krankheit herumplagen mussten, stützte sich Olli auf die weit verbreitete These, dass bereits Infizierte immun gegen Windpocken seien. Doch diese Bildungslücke kann sich bei der nächsten Ausgabe bitter rächen: Denn es besteht eine zehnprozentige Wahrscheinlichkeit, dass es zu einem zweiten Ausbruch kommt. Da die Inkubationszeit zehn bis 21 Tage beträgt, ist das Ausmaß noch nicht ersichtlich. Wenn Ihr nächsten Monat passend zur E3 keine MAN!AC am Kiosk vorfindet, dann wisst Ihr, wer Euch diese Suppe eingebrockt hat...



Tomb Raider: Legend



360 In den Dschungelszenarien sieht "Tomb Raider: Legend" am hübschesten aus, hier kommt auch die aufpolierte 360-Optik am besten zur Geltung.

NEXTGEN-FAKTOR

Deutlich detailliertere Texturen und aufgebohrte Lichteffekte gefallen, dafür ist die Bildrate niedriger als auf der Xbox. Bei 720p ruckelt's.

TV VS HDTV

Fein sieht das Geschehen auch auf Standard-Geräten aus, außerdem bleibt hier die Bildrate stabil und es gibt sogar Vollbild.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 70 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC 4. Quartal

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.crystaldynamics.com

Pro
- + gelungene neue Steuerung
- + motivierend inszenierte Levels
- + besonders in Natur ansehnliche Grafik..

Contra
- – ...die allerdings unter 720p ruckelt
- – sehr kurzes Haupt-Abenteuer
- – Fahreinlagen reichlich dröge

Alternativen:
- PS2: Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
- Xbox: Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
- NGC: Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Tomb Raider: Legend

Xbox 360
Grafik 74 %
Sound 76 %
84 % Spielspaß

Auch auf der Xbox 360 überzeugt Lara mit alter Form, obwohl kleine Technikmacken auftreten.

Wer den "Tomb Raider: Legend"-Test in der letzten Ausgabe gelesen hat, weiß Bescheid: Die uns damals vorliegende Xbox-360-Fassung hatte mit technischen Macken zu kämpfen, weshalb wir uns kein abschließendes Urteil erlauben wollten. Inzwischen liegt die Verkaufsversion vor, deshalb die entscheidende Sache zuerst: Auch im fertigen Spiel erleben Benutzer der 720p- und 1080i-HDTV-Auflösungen merkliche Bildrateneinbrüche – diese beeinflussen den Spielablauf in der Regel nicht negativ, stören aber für empfindlichere Zocker den optischen Gesamteindruck etwas. Als Kompromiss bietet sich das Umschalten auf die 480p-Variante an: Trotz niedrigerer Auflösung genießt Ihr die offensichtlichen Xbox-360-Vorteile wie verschönerte Texturen und Lichteffekte weiterhin, außerdem bleibt hier die Bildrate bei stabilen 30 Bildern pro Sekunde.

Forscherspaß

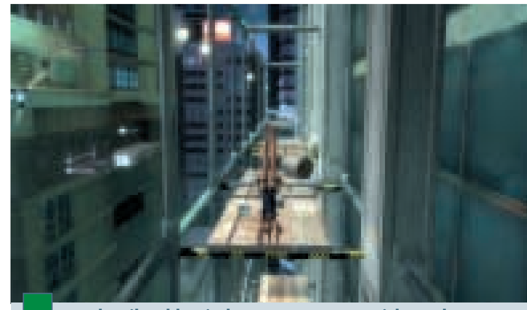
Ansonsten ist im Vergleich zu PS2 und Xbox alles identisch: Laras neues Abenteuer führt Euch durch sieben Landstriche rund um die Welt vom bolivianischen Dschungel durch kasachische Geheimfabriken bis zum verschneiten Nepal. Zusätzlich erkundet Ihr das Anwesen der Crofts und entdeckt auch dort zahlreiche Geheimnisse – interessante Boni wie spezielle Cheats, Designskizzen und alternative Outfits ergattert Ihr nur, wenn Ihr versteckte Schätze sucht.
In Sachen Steuerung wurde die ungeliebte Bindung an ein unsichtbares Bodengitter gekippt, Eure Heldin bewegt sich jetzt deutlich freier und setzt praktische Werkzeuge ein: Mit einem Magnethaken werden Objekte herangezogen, ein Multifunktionsfernglas hilft beim Aufspüren von Rätsellösungen. Zwischendurch steigt Lara auf ein Motorrad oder muss bei 'Quick-Time-Events' schnelle Reaktionen zeigen, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen. Auch einige Obermotze wollen Euch regelmäßig ans hautenge Leder. *us*

Ulrich Steppberger

Das NextGen-Debüt von Lara hat viel Licht und etwas Schatten. Spielerisch ist das 360-"Legend" identisch mit den PS2- und Xbox-Fassungen, gefällt also mit zahlreichen motivierenden Elementen und teilt auch die gleichen Probleme. Die Forschungsreise ist sehr kurz ausgefallen und findet ein abruptes Ende, das viele Fragen offen lässt, außerdem fallen die Motorradeinlagen unter die Kategorie 'Hätte niemand vermisst'. Als Vorzeigeobjekt für die Grafikpower der Xbox 360 ist das neue "Tomb Raider" trotz eines ansehnlichen Erscheinungsbilds nicht ideal – schade vor allem, dass die Bildrate von Haus aus niedriger als auf der Xbox ist und bei voller HDTV-Auflösung Ruckler auftreten. Trotzdem: Laras Comeback kann sich sehen lassen.



360 Die Qual der Wahl: Die Schurken direkt abballern oder sie durch ein explodierendes Fass ins Jenseits schicken?



360 Lara hat ihre klassischen Bewegungen nicht verlernt: Der Handstand an Kanten ist immer noch dabei.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Clash of Realities – Spiele wissenschaftlich betrachtet, Cover-Kultur **Next Level:** Grafik von morgen, Teil 2 **Retro:** Making of Pitfall!, David Crane im Interview, Pixel-Bosse – Level 3 **Retro-Anzeige:** Pitfall 2

Heft im Heft

SPIELE treffen Wissenschaft

Videogames machen Spaß – und mitunter aggressiv

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



SPIELE treffen Wissenschaft

OB IN KALIFORNIEN, KÖLN ODER KOPENHAGEN – WELTWEIT BEFASSEN SICH IMMER MEHR WISSENSCHAFTLER MIT DEM THEMA VIDEOSPIELE. UND WOLLEN ZUM BEISPIEL HERAUSFINDEN, WAS DARAN EIGENTLICH SO VIEL SPASS MACHT. DIE ERGEBNISSE SIND OFT BEMERKENSWERT, MANCHMAL ABSTRUS, ABER AUF JEDEN FALL INTERESSANT. MIT DEM "CLASH OF REALITIES" VERSUCHTE DIE FH KÖLN EINE BESTANDSAUFNAHME. MAN!AC WAR DABEI.

>>I Wenn Videospiele und Wissenschaft zusammenkommen, dann treffen Welten aufeinander. Zumindest in Deutschland, wo wir Spieler die Forschung ja gerne als willigen Handlanger der Politik sehen, durchgeführt von alten Männern in weißen Kitteln, die noch nie einen Controller in der Hand hatten. Nur stimmt das eben nicht. Wenn ein wuschelköpfiger Endzwanziger wie Tilo Hartmann (Lieblingsspiel: "Schlacht um Mittelerde", die PS3 "muss her") sagt, dass man in Sachen Aggressionspotenzial von Gewaltspielen "kurzfristige Effekte auf einem moderaten Niveau" feststellen kann, dann ist das für uns Gamer vielleicht schwer zu schlucken, aber leider auch schwer zu bestreiten. Und trotzdem kein Grund zur Panik. Denn "Computerspiele gehören sehr subtil diskutiert", so Prof. Dr. Winfred Kaminski von der FH Köln. "Wir wissen viel, sollten aber noch viel mehr erarbeiten."

Viele Themen, viele Zuhörer

Dass es dabei nicht immer gleich um Killerspiele gehen muss, zeigt ein Blick auf die Themenliste der "Clash of Realities"-Konferenz: "Understanding Games in Virtual Environments", "Zur Faszinationskraft von Online-Rollenspielen", "Bildschirmspiele und Bildungsprozesse", "Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium". Immerhin 17 Vorträge in drei Tagen gab es zu sehen, dazu eine Podiumsdiskussion und ein Grußwort vom Nordrhein-Westfälischen Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration. Der Andrang war groß. Über 500 Besucher – davon viele Studenten und Wissenschaftler aus Psychologie, Psychiatrie, Medien-, Sozial- und Kulturwissenschaft – sorgten für volle Hörsäle. Darüber freute sich auch Sponsor Electronic Arts, der nicht ganz uneigennützig ein paar Displays aufgestellt hatte, um den Konferenzteilnehmern etwas Anschauungsmaterial zu bieten.

Produktives Chaos

So bezeichnet das Online-Magazin gamestudies.org den Zustand der Videospielforschung. Und fügt gleich darauf hinzu: "Besser geht's nicht". Schließlich ist der heutige Forschernachwuchs mit Mario & Co. aufgewachsen. Wer heute eine Diplomarbeit schreibt oder sich gar um Doktortitel beziehungsweise Professur (z.B. an der TU Ilmenau) bemüht, ist in etwa im gleichen Alter wie die MAN!AC-Redaktion. Dabei sorgt die wissenschaftliche Sichtweise für lustige Entdeckungen. Oder wäre Euch aufgefallen, dass Videospielheldinnen von Lara Croft bis Bloodrayne alle die gleiche Pseudo-Biographie aufweisen? "Stark, mutig und beziehungsunfähig" sind die Mädels laut Dr. Jutta Zaremba aus Frankfurt, die sich mit der Konstruktion von Weiblichkeit beschäftigt und die "serielle Weiblichkeitsproduktion" in Videospielen bemängelt. Ob

"BEI GAMES SCHEINT ES NORMAL ZU SEIN, MIT KANONEN AUF SPATZEN ZU SCHIESSEN. MAN VERGISST DABEI MANCHMAL DIE NORMALITÄT DER GANZEN SACHE." Prof. Dr. phil. Winfred Kaminski



"COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLTEN NICHT PAUSCHAL ALS JUGENDGEFÄHRDEND VERDAMMT, DIE BRANCHE NICHT UNTER GENERALVERDACHT GESTELLT WERDEN."
Armin Laschet, NRW-Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration.



▲ Dr. art. Espen Aarseth von der IT University Kopenhagen sucht nach einer einheitlichen Theorie von Spielen.



▲ Interaktive Unterhaltung als 'Leitmedium': Jörg Trouvain, Vice President und Geschäftsführer von EA Deutschland, sieht die Verantwortung, "uns mit den Wirkungsweisen unserer Produkte auseinanderzusetzen."

das bei Eidos, Tecmo & Co. Gehör findet? Immerhin wollen die Organisatoren des "Clash of Realities" beim nächsten Mal auch ein paar Spieldesigner einladen – was sicher für interessante Diskussionen sorgen würde.

Was macht eigentlich Spaß?

Für Peter Vorderer von der University of California ist die Moral des eigenen Handelns von zentraler Bedeutung. Wir erfahren beim Spielen nicht nur, dass "eigenes Problemlösen tatsächlich Konsequenzen hat", sondern tun gleichzeitig auch noch Gutes. Laut Vorderer würde uns der Spaß am Spiel ganz schnell vergehen, wenn im Ego-Shooter plötzlich Unschuldige getroffen werden und die Gegner nicht in einer Blutwolke verpuffen, sondern realistisch leidend langsam vor sich hin sterben würden. Kritischer Selbsttest: Wart Ihr bei "Fable" lieber gut oder böse? Hattet Ihr bei "Syphon Filter 2" auch ein komisches Gefühl, als Ihr Wissenschaftler exekutieren musstet?

Bei der aktuellen Killerspiel-Debatte stören Vorderer sowohl "notorische Verharmloser" als auch der "Feldzug, um die Welt vor Spielen zu retten." Warum? "Beide argumentieren unsachlich und behaupten, dass Wissen vorhanden ist, von dem wir noch weit entfernt sind." Das sieht Winfred Kaminski ähnlich. Für ihn soll der "Clash of Realities" die Forschung in die Öffentlichkeit rücken, um Vorurteile zu korrigieren. "Wir brauchen Vorurteile, um uns begründete eigene Urteile bilden zu können", so Kaminski. Also ab an die Uni! Vielleicht dürft Ihr ja mitforschen. *dm*



MAN!AC SPRACH MIT DR. PHIL. TILO HARTMANN, DER AN DER ANNENBER SCHOOL OF COMMUNICATION DER UNIVERSITY OF CALIFORNIA IN LOS ANGELES AUF DEM GEBIET DER MEDIENBEZIEHUNGEN UND -INTERAKTIONEN FORSCHT. TILO HARTMANN SPIELT IN SEINER FREIZEIT "SCHLACHT UM MITTELERDE" UND FREUT SICH SCHON AUF DIE PLAYSTATION 3.

Herr Hartmann, wie lange forschen Sie schon in Sachen Aggressionspotenzial von Videospielen?

In der Sozialwissenschaft machen wir das schon relativ lang. Ich bin jetzt seit etwa vier Jahren in der Computerspielforschung. In der Aggressionsforschung bin ich offen gestanden erst seit einem Jahr.

Wie kommt man eigentlich dazu, sich mit einem solchen Forschungsfeld zu beschäftigen?

Der große Hintergrund unserer Forschergruppe ist, dass wir uns fragen: Was ist eigentlich unterhaltsam an Videospielen? Wir kommen also aus der Unterhaltungsforschung. Wir Menschen wollen ja ein positives Empfinden haben und unser Wohlbefinden fördern. Und weil uns das so wichtig ist, ist es auch wichtig zu wissen, wie wir das denn eigentlich schaffen. Und Computer- und Videospiele scheinen da ja gut zu funktionieren. Ich spiele auch gerne Computergames.

Wissenschaftler wie Sie wissen also auch, was sie da eigentlich untersuchen.

Diesen Vorwurf hört man häufiger. Aber das ist auch eine Generationsfrage. Natürlich haben wir auch ältere Wissenschaftler – die mit dem Medium kaum aufgewachsen sind oder Berührung haben – wo man sagen kann, die können nicht aus eigener Erfahrung sprechen und müssen sich das aneignen. Wir haben aber auch viele Nachwuchswissenschaftler, die damit groß geworden sind und die selber einen starken Spiel-Hintergrund haben.

Meinen Sie, dass so ein Vorwurf daher kommt, dass Sie quasi unser Hobby gefährden?

Es gibt verschiedene Faktoren, warum da eine "Reaktanz" wie wir das nennen, also eine vorwärtsverteidigende Abwehrhaltung erfolgt. Einmal kann es sein, dass man annimmt, die anderen haben eigentlich gar keine richtige Ahnung davon. Zweitens will sich keiner sein Unterhaltungserleben madig reden lassen. Dabei reden wir ja nicht über alle Unterhaltungsformen, oder alle Computerspiele, sondern nur über eine ganz bestimmte Gruppe. Dann scheint mir, dass die Selbstwahrnehmung der Spieler differiert zu dem, was wir als Wissenschaftler sagen würden. Als Wissenschaftler sagen wir manchmal "also du



Damit man auch weiß, worum es geht: Die Konferenzbesucher konnten auf einer schicken Sitzlandschaft und an normalen Handels-Displays "Need for Speed", "FIFA Street" und andere EA-Games antesten.

bist jetzt grade aber aggressiv" und der Spieler würde sagen "ich fühle mich aber gar nicht aggressiv." Also solche Differenzen kann es auch geben.

Hat diese Forschung auch Auswirkungen auf Ihr persönliches Spielverhalten?
Also ich persönlich spiele lieber Strategiespiele. Und da kommen die Themen, die wir problematisieren, so ja nicht vor. Auf der Skala der Gewalttätigkeit sind Strategiespiele ja eher gemildert zu sehen im Vergleich zu Ego-Shootern. Die spiele ich nicht so viel, weil ich tatsächlich manchmal Probleme mit der exzessiven Gewaltdarstellung habe. Das senkt dann meinen Spielgenuss und ich habe nicht mehr so große Freude daran. Aber ich könnte mir gut vorstellen, dass wenn ich mit Ego-Shootern aufgewachsen wäre oder viel mehr Spielerfahrung damit hätte, ich dann vielleicht sogar nur noch Ballereien spielen würde.

Das wäre also quasi der nächste oder übernächste Schritt.
Genau. Jetzt müssen wir das ausdifferenzieren. Was für eine Person spielt? Welche Spiele sind das? Wodurch passiert die Steigerung der Aggression denn überhaupt?

Was ist denn mit den Sozialstrukturen der Spieler? In einem "Counterstrike"-Team herrscht sicher auch mal ein harter Ton...
Das ist ein weiteres Problem. Wir reden hier von einem unglaublich komplexen Gegenstand. Man kann Computerspiele nicht über einen Kamm scheren – man kann Menschen nicht über einen Kamm scheren. Wir sind alle unterschiedlich. Und wir müssen also diese Komplexität irgendwie reduzieren. Zum Beispiel auf ein Spiel, eine Nutzergruppe usw. Vielleicht ist die Nutzungssituation bei "Counterstrike" einfach förderlicher für Aggressionen. Vielleicht. Aber das kann auch umgekehrt sein. Nämlich, dass die Geselligkeit bei solchen Spielern, z.B. bei LAN-Partys, wo man ja auch nicht nur "Counterstrike" spielt, dazu führt, dass Aggression gar kein solches Thema ist. Kann auch sein.



"ES LOHNT SICH IMMER, KRITISCH NACHZUFRAGEN, ABER MITTLERWEILE KÖNNEN WIR SAGEN: KURZFRISTIG MACHEN GEWALTHALTIGE SPIELE AGGRESSIV." Dr. phil. Tilo Hartmann

Sie sagen, dass Sie kurzfristig eine gewisse Aggressionssteigerung beim Spielen von Gewaltspielen entdecken können. Inwieweit berücksichtigt das 20-minütige Testspielen, das diesem Ergebnis zugrunde liegt, denn Faktoren wie zum Beispiel Frustration und Misserfolg?
Das ist ein guter Verweis in die Richtung, dass wir jetzt erst noch am Anfang stehen. Wir haben im Moment noch eine ganz globale Betrachtungsweise und scheren noch viel über einen Kamm. Und finden in dieser globalen Betrachtungsweise, dass es kurzfristig Effekte gibt, die wir gesichert bestätigen können – auf einem mittleren Niveau. Aber jetzt muss man in die Tiefe schürfen. Und da ist natürlich die Frage: Woran liegt das eigentlich? Frustration ist natürlich ein Weg dahin, aber viele Experimente konstruieren das gar nicht. Wie frustriert war denn der Spieler? Jetzt kann es natürlich sein, dass der eine sehr und der andere gar nicht frustriert war. Das wird gar nicht kontrolliert.

Was sagen Sie zur aktuellen Diskussion über Gewaltspiele in Deutschland?
Wir alle haben ja unsere Medientheorien im Kopf. Jeder weiß ja, wie er persönlich mit Medien umgeht und fühlt sich irgendwo als Experte. Aber wir Wissenschaftler, die wir uns sozusagen als 'wirkliche' Experten wähnen – weil wir das eben als Beruf machen – haben natürlich noch einmal eine ganz andere Meinung zu den meisten Zusammenhängen. Natürlich ist es so, dass ich als Wissenschaftler sage, das müsste man ja alles viel differenzierter betrachten. Man darf nicht einfach von 'Killerspielen' reden, aber man darf auch nicht einfach sagen 'das kann gar nicht sein, ich spür's bei mir nicht'. Das kann beides keine befriedigende Antwort sein.

Glauben Sie, man müsste erst einmal noch zehn Jahre Forschung ins Land ziehen lassen?
Aus wissenschaftlicher Sicht müssen wir zu den kurzfristigen Effekten nicht mehr viel forschen. Es lohnt sich natürlich immer, kritisch nachzufragen, aber die Mehrheit überwiegt und wir können mittlerweile sagen: Kurzfristig machen die gewalthaltigen Spiele aggressiv. Aber natürlich würde ich auch sagen: Erst mal halblang, erst mal nüchtern bleiben.

Habe ich richtig verstanden, dass gewalthaltige Spiele nicht so aggressiv machen wie entsprechende Filme?
Das wird oft nachgefragt und so ist es auch. Allerdings hat das erst ein Forscher so publiziert. Jetzt ist es aber immer gut, wenn viele, also die Mehrheit aller Forscher das sagt.

Fühlen Sie sich manchmal ein bisschen missbraucht von Diskussionsteilnehmern, die die Erkenntnisse von Wissenschaftlern nehmen, um ihren eigenen Standpunkt zu belegen?
Der Diskussionsteilnehmer wird ja immer sagen 'es ist bestätigt' und sucht sich dann den Wissenschaftler raus, der das für ihn Passende erforscht hat. Man hat natürlich wenig Lust, seine Meinung zu ändern und deswegen sucht man natürlich nach bestätigenden Argumenten. Das gehört ja zu jeder Debatte. Natürlich muss man dann im Gegenzug aber auch irgendwo bereit sein, seinen Standpunkt zu ändern, wenn es profunde Argumente gibt.



GEWALTSPIELE – WOVON REDEN WIR EIGENTLICH?

Hartmann bezieht sich auf verschiedene wissenschaftliche Definitionen, die Folgendes aussagen: Der Aggressor trägt unter Waffeneinsatz moralisch gerechtfertigte Gewalt aus, indem er Gegner blutig beseitigt. Diese virtuelle Gewalt wird im Spiel belohnt und man kann aggressive Handlungen direkt lernen. Gleichzeitig empfindet der Spieler Sympathie mit dem Aggressor, die Darstellung wird zunehmend realistisch und die Unterhaltung bleibt ohne Irritation. Die Forschung konzentriert sich also vor allem auf Ego-Shooter und lässt Spieler zum Beispiel eine blutige und eine unblutige Version von Half-Life 2 (Bild oben) spielen, um etwaige Unterschiede in der Aggressionswirkung festzustellen.



Die "Final Fantasy"-Serie hält seit dem siebten Teil konsequent an kontinental unterschiedlichen Gestaltungsphilosophien fest: In Japan und Europa wird stets wirkungsvoll das aktuelle Logo auf weißem Grund abgebildet. Das sieht edel aus, ist dem US-Marketing aber scheinbar zu abstrakt – dort wird zusätzlich immer noch ein Standard-Artwork draufgepackt.

COVERKULT

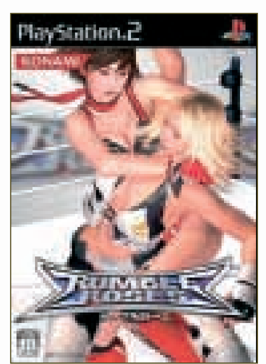
DAS AUGE KAUFT MIT: MAN!AC ERKUNDET DIE BUNTE UND NICHT SELTEN RÄTSELHAFTE WELT DER VERPACKUNGSGESTALTUNG.

>>I Das Problem ist bekannt: Bei weitem nicht jedes Videospiel schafft den Sprung nach Europa oder in die USA, sei es aus Absatz- oder Jugendschutzgründen. Wird ein Titel aber veröffentlicht, gibt es keine Frage: Der Inhalt auf der DVD ist weltweit nahezu identisch, abgesehen von üblichen Änderungen wie Lokalisation und (am ehesten für den deutschen Markt) Entschärfungen – kapitale Modifikationen sind dagegen ausgesprochen selten.

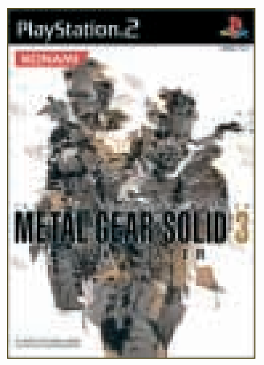
Anders sieht es dagegen mit den Äußerlichkeiten aus: Insbesondere das Cover unterliegt von Kontinent zu Kontinent häufig deutlichen Wandlungen. Bei Titeln wie z.B. der "FIFA"-Serie liegt es aus wirtschaftlichen Gründen nahe, jedem Land seinen heimischen Star zu präsentieren. Viele Spiele müssen jedoch auch Änderungen über sich ergehen lassen, die aus vermeintlich ästhetischen Gründen geschehen – oder sie sehen weltweit einfach gleich seltsam aus.

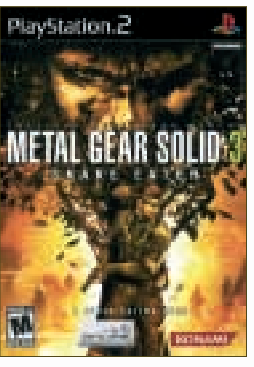
Wir haben für Euch in unserem Archiv gekramt und interessante Beispiele für alle Design-Facetten ausgegraben: Staunt mit uns über so manch obskure Gestaltungsentscheidung. *us* I<<



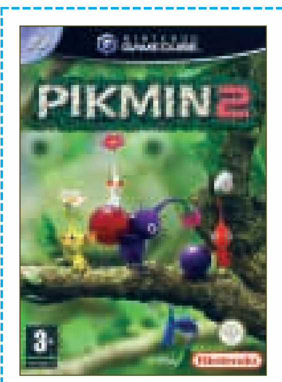


Bei "Rumble Roses" geht der Kultur-Kampf sogar auf dem Cover weiter: Während in den USA das Cowgirl Dixie im Duell obenauf ist (links), dominiert in der japanischen Heimat die Nippon-Amazone Reiko.

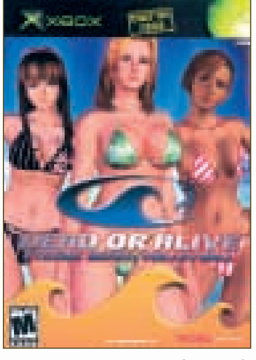




Konamis "Metal Gear Solid"-Reihe hebt sich seit dem PSone-Debüt mit ungewöhnlichem Skizzen-Artwork von der Konkurrenz ab: Während der Stil in Japan (links) und Europa (Mitte) bis heute die Cover ziert, traute sich die US-Niederlassung beim dritten Teil nicht mehr – prompt gibt's dort zusätzlich einen Renderhelden zu sehen (rechts).



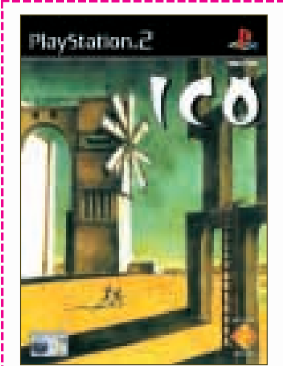
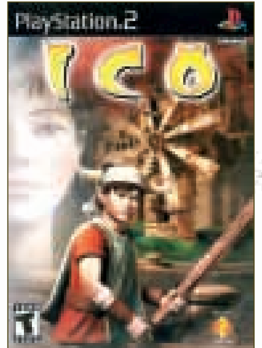

Auch Nintendo ist vor unsinnigen Änderungen nicht sicher: Während das schlichte, aber effektive PAL-Motiv (links) die putzigen "Pikmin 2"-Helden gelungen präsentiert, verzettelt sich die US-Fassung mit einem pseudo-dynamischen 'Action'-Motiv rund um ein popeliges Monster.




Team-Ninja-Boss Tomonobu Itagaki weiß, was sich verkauft: Der sportliche "Xtreme Beach Volleyball"-Abstecher seiner "Dead or Alive"-Serie rückt die unübersehbaren Vorzüge der Hauptdarstellerinnen auf dem US-Cover in den Mittelpunkt (links). Beim Europa-Motiv dachten die Gestalter immerhin daran, neben den weiblichen Rundungen auch noch einen echten Ball abzubilden.



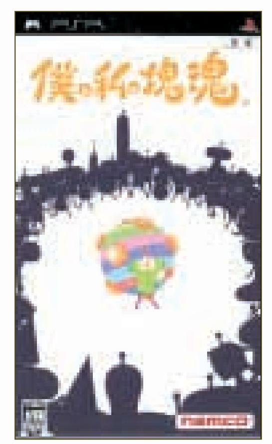
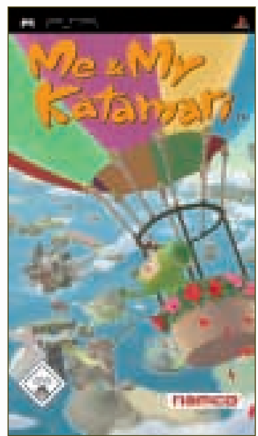
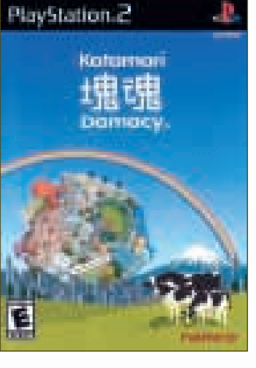
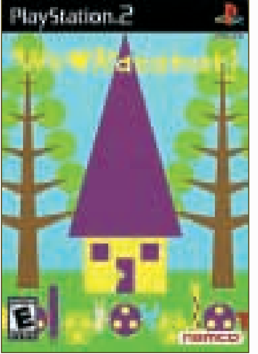
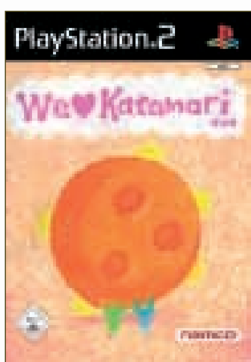

Tetsuya Mizuguchis feine PSP-Knobelei "Lumines" überzeugt mit viel Stil und Designqualität, doch leider hat sich die Entwickler-Ikone bei den Packungen vergriffen: Während in Japan ein rätselhaftes Motiv noch ordentlich aussieht, dominiert im Westen eine wenig attraktive, grell-konfuse Farbmischung das Cover (rechts).

Sonys Kulttitel "Ico" hebt sich unter anderem durch seine ungewöhnlich esoterische Optik ab - während das europäische Cover effektiv den besonderen Status des Spiels ausdrückte (links), wurde in den USA zur Titelgestaltung eine platte Renderszene verwendet.




"Brute Force" sollte 2003 den neuen Xbox-Actionknüller geben, konnte dem Hype aber nicht gerecht werden: Das US-Cover (links) passte sich der mittelprächtigen Spielqualität an, die PAL-Variante dagegen verblüffte mit besonders sinnlos-monotoner Gestaltung.

Die "Katamari Damacy"-Serie gehört zu den schrägsten Spielerlebnissen der letzten Jahre. Auch die Cover-Motive passen sich dem Gesamteindruck an, egal ob in USA, Japan oder Europa (kleine Bilder von links) – erst der PSP-Ableger kommt in westlichen Gefilden mit einem konventionelleren Design daher (2.v.l.).

NEXT LEVEL

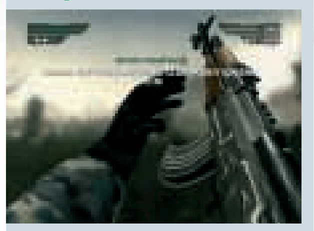
Grafik von morgen – Teil 2

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360



Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "Depth of Field"



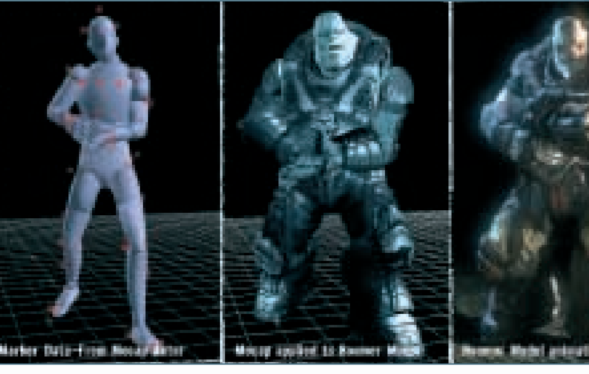
Während des Nachladens verschwimmt der Hintergrund ("Black").

Der Effekt 'Depth of Field' (Tiefenunschärfe) erzeugt mittels Weichzeichner eine plastische Bildschirmdarstellung: Dieser Filter wird nach der Berechnung über den aktuellen Frame gelegt (Post-Processing) und lässt weiter entfernte bzw. sehr nah gelegene Objekte verschwommen erscheinen. Beispiele für 'Depth of Field' finden sich in "Fight Night Round 3", "Black" (Bild) oder den Replays von "Gran Turismo 4".

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden? Schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH – MAN!AC
Stichwort: Next Level Frage
Wallbergstraße 10 . 86415 Mering
Oder per E-Mail an:
leserpost@maniac.de

>> Im ersten Teil unseres Grafik-Schwerpunkts (Ausgabe 04/06) gaben wir bereits Einblicke, wie eine virtuelle Welt zu mehr Realismus kommt. Doch Spieleumgebungen müssen mehr als nur zu gemütlichen Spaziergängen taugen. Für Bildschirm-Action muss Bewegung ins Spiel kommen.



Die gewonnenen Daten des Motion-Capturing (rote Punkte) sind die Grundlage einer echt wirkenden Bewegung. Die Gelenke des Polygon-Modells werden mit den Punkten gekoppelt – die Spielfigur agiert dann realistisch in der 3D-Welt.

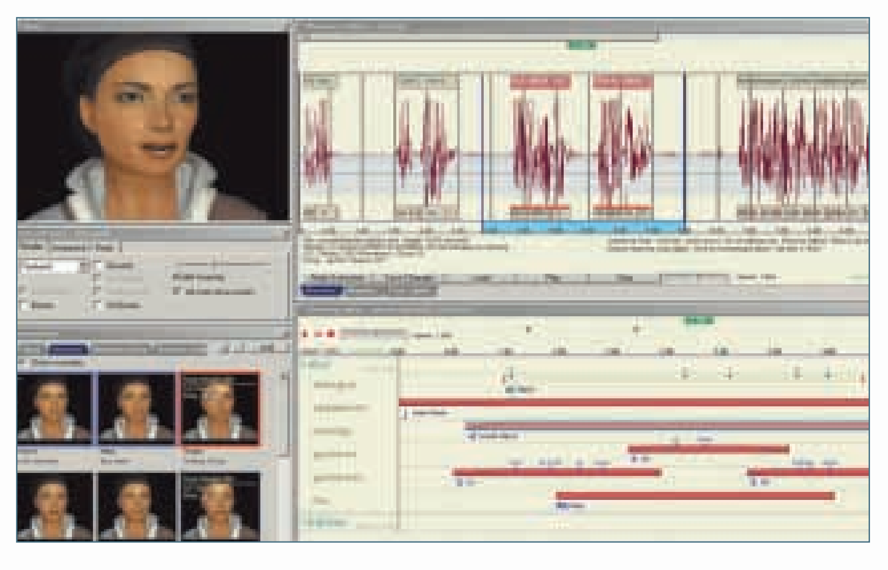
Die Kunst der Animation

Vor dem polygonalen Zeitalter war's einfach: 2D-Bildschirmhelden wurden direkt aus Pixeln aufgebaut und Bild für Bild in Bewegung versetzt. Im 3D-Raum funktioniert das natürlich nicht mehr. Stattdessen setzten Entwickler zuerst auf das Keyframe-Verfahren: Dabei wird der Start und das Ende einer bestimmten Animation definiert – z. B. ein gestrecktes bzw. angewinkeltes Bein beim Rennen. Alle Phasen dazwischen errechnet (interpoliert) der Computer. Das mag für einfache Animationen reichen, doch echt wirkende Bewegungen sind damit nur schwerlich möglich.

Hier kommt 'Motion Capturing' ins Spiel: Mehrere Kameras nehmen die Bewegungen einer realen Person auf. Diese schlüpft dazu in einen Anzug, an welchem kleine reflektierende Kugeln befestigt sind. Alle Aufnahmen werden digitalisiert und im Computer in dreidimensionale Vektoren umgewandelt. Jetzt muss an selbige noch ein Polygon-Modell 'gehängt' werden (Bild oben). Das simple Prinzip erfordert allerdings einige Nacharbeit, denn verschiedene Bewegungen müssen nahtlos ineinander übergehen – besonders wichtig bei Beat'em-Ups und Sportspielen.

Gravitation und Massenträgheit

Die bisherigen Methoden funktionieren bei einem vorab bestimmten Spielablauf tadellos. Doch wenn ein Game mehr Freiheiten bieten will, wie z.B. in "Half-Life 2", helfen nur physikalische Gesetze weiter. Schwer- und Fliehkräfte können



Emotion per Editor: Die Source-Engine der "Half-Life"-Entwickler entlockt virtuellen Charakteren realistische Gestik, Mimik und zur Sprache synchrone Lippenbewegungen.

Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ **PS3 codefree:** Laut Phil Harrison (Chef der SCE-Worldwide-Studios) sollen Sony-eigene PS3-Titel ohne Regionsbeschränkungen auskommen. Spiele lassen sich weltweit abspielen, Blu-ray-Filme dagegen nicht. +++ **Revolution ohne "Unreal 3"-Engine:** Da HD-Auflösungen auf Revolution sehr schwierig seien, erachtet "Unreal"-Entwickler Mark Rein von Epic Games die "Unreal 2"-Engine für Nintendos Revolution als sinnvoller. +++ **Terminverwirrung:** Nintendo-Präsident Satoru Iwata plant keinen weltweit gleichzeitigen Start der neuen Konsole. Ein Nintendo-Sprecher dementierte umgehend, gleichzeitig nannte ein Entwickler den November bereits als inoffiziellen europäischen Starttermin. +++ **Rev-Controller als Gamecube-Erweiterung:** Eigentlich sollte der Revolution-Controller für den Gamecube erscheinen. Doch wegen unpräziser wie träger Abfrage wurde eine neue Hardware geschaffen. +++ **14.000 Dev-Kits:** Die satte Zahl von 14.000 PS3-Entwickler-Stationen wurde bereits ausgeliefert.



nicht vorab animiert, sondern müssen in Echtzeit simuliert werden. Doch dazu ist eine aufwändige Programmierung nötig, die entsprechende Kräfte virtuell umsetzt. Hier kommen Physik-Engines ins Spiel, wie die berühmte 'Havoc'-Engine. Derartige Werkzeuge kümmern sich darum, dass Kisten korrekt umfallen, Bälle umherspringen und Autos über den Asphalt rutschen. Allerdings sorgt ein Bestandteil von 'Havok' für Aufruhr bei deutschen Jugendschützern: 'Ragdoll' nennt sich die Simulation von menschlichen Körpern, die in erster Linie bei Ego-Shootern Verwendung findet. Das ermöglicht realistische wie makabre Sterbeanimationen. Weitgehend gewaltlose Beispiele wie "Ragdoll Kung-Fu" oder "Flatout" bilden hier die Ausnahme.

Für die Umsetzung einer virtuellen Welt übertrumpfen sich Engines verschiedener Hersteller mit zahlreichen Funktionen und Effekten. Doch eine Engine sorgt nicht zuletzt dank beeindruckender Echtzeit-Demos und der kommenden Shooter-Hoffnung "Gears of War" (siehe Titelthema) für Furore. Zur "Unreal 3"-Engine haben wir den Chef von Epic Games befragt. Nicht verpassen: Im nächsten Teil befassen wir uns mit dem Thema Partikel. *ts*



▲ Statt auf vorgefertigte Animationsphasen zurückzugreifen, setzt die Endorphin-Software auf dynamisches KI-Verhalten – Bildschirm-Charaktere reagieren auf verschiedene Weise aufeinander.

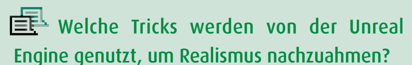


"DAS ZIEL IST GAR NICHT DER REALISMUS, DEN LEUTE GLAUBEN WAHRZUNEHMEN."

Im Gespräch mit Michael Capps, Chef von Epic Games – dem Entwickler der Unreal Engine

Welche Elemente sind am wichtigsten für eine fotorealistische Grafik?

Das Wichtigste sind die grafischen Vorlagen. Unsere Grafik-Engine ist sehr flexibel – Designer können in jeder Situation bestimmen, welche Beleuchtung oder welche Schatten-Arten sie wollen. Es liegt dann an ihnen, den Vorteil daraus zu ziehen. Man muss wissen, wie die Realität aussieht, um sie nachzubauen – egal wie gut die Werkzeuge sind.



Welche Tricks werden von der Unreal Engine genutzt, um Realismus nachzuahmen?

Das Ziel ist gar nicht der Realismus, den Leute glauben wahrzunehmen. Ein Vergleich: Bei einem Autocrash in einem Film explodiert ein Auto in einem Flammeninferno – also glauben wir, dass das auch in der Realität eintritt. So benutzen wir z.B. Schatten, die nicht real sind, aber besser aussehen. Oder wir erstellen falsche Lichtquellen hinter einem Charakter wie in einem Studio. Das ist nicht realistisch, aber es gibt dem virtuellen Ego eine klarere Silhouette.
Ein weiteres Beispiel ist Depth-of-Field (Tiefenunschärfe). Dieser Effekt lässt weiter entfernte Objekte unschärfer erscheinen. Schärfe ist ein möglicher Weg, um darzustellen, wie weit etwas weg ist. So benutzt die Engine diesen Filter, um ein Gefühl dafür zu erzeugen, und das macht sie sehr gut.

Wann wird es keinen Unterschied mehr zwischen Echtzeit- und vorgerenderter Grafik geben?

Es gibt bereits keinen Unterschied mehr. Es laufen TV-Shows, die mittels unserer Engine komplett in 3D animiert sind – wir arbeiten auch mit Filmstudios zusammen. Ebenso arbeiten wir an Projekten, bei denen die Charaktere bzw. Inventar für Filme und Videospiele dieselben sind. Warum zweimal erstellen? Wer braucht zwei Versionen von Spider-Man? Man erstellt eine Fassung und benutzt sie für beides.

Inwiefern steigt der Aufwand bei der Spieleentwicklung auf der Xbox 360 bzw. PS3?

Multiprocessing ist eine echte Herausforderung. Die Cell-CPU der PS3 ist sehr leistungsfähig, aber sie schränkt dich ein: Jede Prozessor-Aufgabe muss in kleine Stücke geteilt werden. Auf der Cell kann man nur kleine Speicher-Fragmente nutzen und muss viel Arbeit in spezielle Anwendungen stecken. Es ist nicht wirklich schwieriger als auf der Xbox 360 oder dem PC, es ist einfach anders. Viele Leute denken, dass eine gute Programmierung für mehrere Prozessorkerne (wie bei der Xbox 360) doppelt so kompliziert ist. Der Trick bei der Unreal Engine ist, dass wir das für die Spieleentwickler übernehmen. So können sich Programmierer auf den Spielablauf konzentrieren. Wir erledigen die Schwerstarbeit – deshalb kaufen Leute unsere Engine (grinst).

Xbox 360, Playstation 3 oder Nintendo Revolution – wer gewinnt?

(lacht) Ich würde am liebsten alle gewinnen sehen. Wir entwickeln Spiele für alle Plattformen. Die Xbox 360 soll erfolgreich sein, schon weil "Gears of War" mit dieser Plattform eng verbunden ist. Die Playstation 3 kennen wir seit den Anfängen und wir sind wirklich sehr gespannt auf ihre Fähigkeiten. Mit Nintendo arbeiten wir noch nicht zusammen, aber hoffen es für die Zukunft. Ich glaube, auf Revolution würden wir auch sehr erfolgreich sein.



THE MAKING OF PITFALL!

DAS DSCHUNGELABENTEUER VON PITFALL HARRY IST NICHT NUR EIN JUMP'N'RUN-KLASSIKER, SONDERN AUCH EIN MEISTERSTÜCK FRÜHER PROGRAMMIERKUNST.

Steckbrief	
Titel	Pitfall!
Plattform	Atari VCS
Entwicklungsjahr	1982
Entwickler	David Crane
Hersteller	Activision, USA

>>I Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto mag mit "Donkey Kong" das Hüpfspiel-Genre begründet haben, die Weiterentwicklung zur wichtigsten Spieledisziplin der 2D-Ära ist aber einem amerikanischen Branchenkollegen zu verdanken. Ein Jahr nach Marios Aufbegehren gegen Kidnapper Kong ließ Activision-Mitgründer David Crane den Dschungelhelden Pitfall Harry auf der Bildfläche erscheinen – allerdings debütierten dessen Abenteuer nicht in der Spielhalle, sondern auf Ataris populärem VCS. Im Vergleich zu Gutmännchen Mario waren die Beweggründe des grün gewandeten "Pitfall!"-Protagonisten niederer Natur: In der grünen Hölle versteckten sich 32 Schätze – Brillantringe, Geldsäcke, Gold- und Silberbarren. Doch der Dschungel gab seinen Reichtum nicht ganz freiwillig her. Harrys drei Leben wurden von Lagerfeuern, Klapperschlangen und Krokodilen bedroht, er versank in Tümpeln und Treibsand oder stürzte in Löcher. Letzteres kostete zwar (wie die Berührung mit rollenden Baumstämmen) nur Punkte, war aber bitter genug. Schließlich ging es bei "Pitfall!" nicht nur ums Finden aller Schätze innerhalb eines 20-Minuten-Limits, sondern auch um das Erreichen des perfekten Punktestands von 114.000.

Technisches Meisterwerk

Harry wurde zum Prototyp des digitalen Abenteurers, er stand Modell für so viele von links nach rechts laufende Männchen, die wagemutig ins unbekannte Pixelland jenseits der Bildschirmkante vorstießen. An ein flüssiges Scrolling der vergleichsweise komplexen Hintergrundkulisse war 1982 und auf der bereits fünf Jahre alten VCS-Hardware nicht zu denken, und so wurde der Bildschirm einfach umgeschaltet – 255-mal, bis Harry bzw. der Spieler wieder am Startpunkt standen. Denn der Dschungel war in Wirklichkeit eine Ringwelt, die von pfiffigen Abenteurern einfach gegen den Uhrzeigersinn (und damit in Rollrichtung der Baumstämme) durchquert wurde. Der besondere Clou an der "Pitfall!"-Szenerie: Die Abfolge der Bildschirme war ebenso festgelegt



Billig, aber kultig: Beim amerikanischen Hersteller Excalibur Electronics gibt's dieses primitive "Pitfall!"-Handheld für 15 Dollar.



Krokodilteiche überwindet Harry mittels Lianenschwung oder durch vorsichtiges Springen von Kopf zu Kopf. In unterirdischen Gängen lauert als einzige Gefahr ein Skorpion.

wie die Position von Schätzen und Gefahren, so dass fleißige Entdecker eine Karte anfertigen konnten. Dieser Verzicht auf den Zufall veränderte die Herangehensweise der Spieler, die penibel an der Optimierung des Laufwegs tüftelten (was durch eine zusätzliche Untergrundebene noch verkompliziert wurde). In historischer Sicht viel bedeutender ist aber die intellektuelle Glanzleistung Cranes, diesen weitläufigen und detailreichen Dschungel neben all den anderen Spieldaten in einem nur vier Kilobyte großen ROM-Modul untergebracht zu haben.

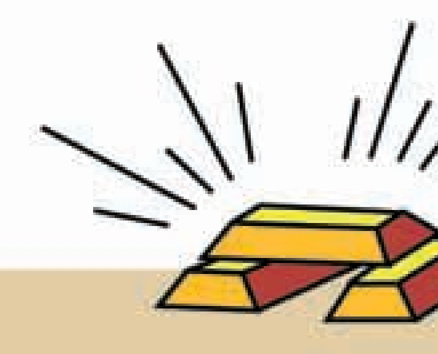
VCS-Volksheld

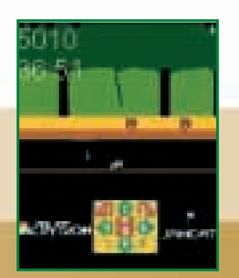
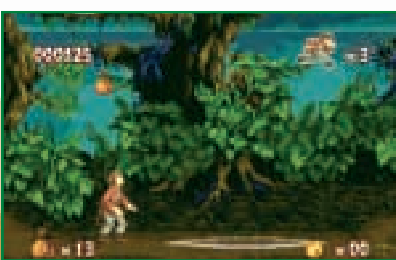
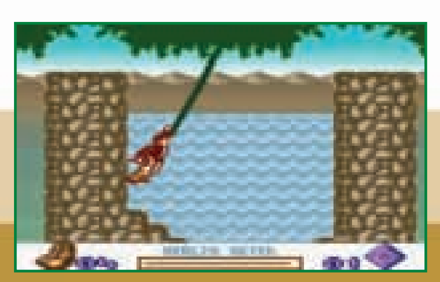
Dem erfolgsverwöhnten Spielehersteller Activision gelang mit Cranes Werk ein weiterer Superseller: Über vier Millionen Mal verkaufte sich das Spiel weltweit und trug damit dazu bei, dass Activision bis 1984 15 Prozent des Spielmodul-Marktes erobert hatte. Umsetzungen erschienen für weitere Konsolen wie Coleco- oder Intellivision, aber auch für Heimcomputer wie MSX, C64 oder Atari 800. Zwei Jahre nach seinem Debüt-Abenteuer wurde Harry ein weiteres Mal in den Dschungel geschickt – bzw. unter diesen, wie bereits der Name des Nachfolgers "Pitfall 2: Lost Caverns" andeutete. Harry musste in einem vielstufigen Höhlensystem neben Schätzen seine Nichte, eine Katze und einen Diamanten finden. Ein weiteres Mal zeigte Crane seine Brillanz als Programmierer, Designer – und Ingenieur: Für das VCS-Modul entwickelte er einen Spezialchip, der bessere Grafiken und mehrstimmige Hintergrundmusik ermöglichte. Und obwohl das Höhlensystem groß und verwinkelt war, stieg der Spielerfrust nicht – im Gegenteil: Crane verzichtete auf eine begrenzte Zahl Leben und platzierte Rücksetzpunkte, zu denen die Figur nach der Kollision mit Fledermäusen, Skorpionen oder Aalen unter Punktverlust transportiert wurde. Ein Jahr später kam Harry mit "Pitfall 2" endlich auch in die Spielhalle: Die Konvertierung übernahm Sega, entgegen dem Titel war die Hüpferei aber eine Mischung aus Harrys beiden Abenteuern.

Als David Crane Activision und seinen Dschungelhelden hinter sich ließ, lebte die Marke zunächst nur auf Sparflamme weiter: 1987 erschien eine schreckliche Umsetzung fürs NES, danach wurde es still um den Dschungelhelden. Erst Mitte der Neunziger kehrte "Pitfall!" ansehnlich und spielstark wieder auf den Bildschirm zurück: Im 2D-Abenteuer "The Mayan Adventure" machte sich Harry Jr. auf die Suche nach seinem berühmten Vater. Mit "The lost Expedition" erschien 2004 die bislang letzte Inkarnation des 24 Jahre alten Klassikers – um eine Grafikdimension bereichert und des Charmes des Urahns endgültig beraubt. *sf*



Im technisch brillanten Nachfolger steigt der Activision-Held auf der Jagd nach Schätzen und der Suche nach seiner Nichte tief unter die Erde, wo ihn Fledermäuse und – in unterirdischen Seen – Zitteraale bedrohen.



Ab Mitte der Neunziger beglückte Harry bzw. sein Sohn modernere Plattformen: "The Mayan Adventure" erschien für SNES, Mega Drive und Jaguar, "Beyond the Jungle" für Game Boy Color und als 3D-Variante für die PSone. Heute lebt das klassische "Pitfall!" als Handygame weiter.



DAVID CRANE

SPIELEDESIGNER, BETRIEBSSYSTEM-PROGRAMMIERER, HARDWARETÜFTLER UND VORREITER DES ADVERGAMING – MAN!AC SPRACH MIT EINEM ALLROUND-PIONIER DER VIDEOSPIELGESCHICHTE.



>>I David Cranes erster Arbeitgeber in der Videospielwelt war Atari, wo er nicht nur VCS-Spiele wie "Outlaw" oder "Canyon Bomber" programmierte, sondern auch am Betriebssystem des Atari 800 mitarbeitete. 1979 verließ er mit seinen drei Kollegen Larry Kaplan, Alan Miller und Bob Whitehead Atari und gründete Activision – den ersten Dritthersteller für Konsolensoftware. Neben "Pitfall!" schrieb er dort auch den Zehnkampfklassiker "Decathlon", verantwortete das Design von "Ghostbusters" und entwickelte mit "Little Computer People" den Urvater der "Sims". Nach einigen Jahren bei Absolute Software gründete er 1995 mit seinem alten Kollegen Gary Kitchen den Minispiel-Entwickler Skyworks. *sf* I<<

David Crane über Inspirationen zu "Pitfall!"

War "Pitfall!" von populären Produkten der beginnenden Achtziger wie dem Kinofilm "Jäger des verlorenen Schatzes" oder dem "Jungle Hunt"-Automaten beeinflusst?
Irgendwie war "Pitfall!" seinerzeit sicherlich von Spielbergs Abenteuerfilm beeinflusst, aber nicht besonders stark. Das Schlüssel-Designelement von "Pitfall!" war es, einen menschlichen Charakter zu kontrollieren. Die meisten Objekte in Videospielen vor "Pitfall!" waren Panzer, Flugzeuge oder "Pong"-Paddles, aber keine menschlichen Figuren. Nachdem ich mich entschlossen hatte, einen menschlichen Charakter für ein Spiel zu benutzen, platzierte ich ihn auf einem Pfad. Irgendwie war es für mich der logische nächste Schritt, diesen Pfad durch einen Dschungel führen zu lassen. Dann ließ ich ihn wie Tarzan an einer Liane schwingen und wie einen Cartoon-Charakter über die Köpfe von Krokodilen laufen.

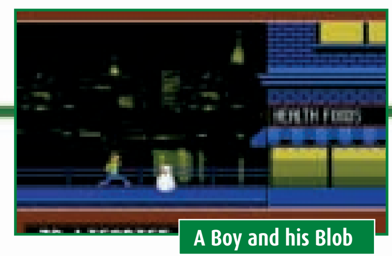
Woher hat der Protagonist seinen Namen?
Der Name 'Pitfall Harry' kam aus dem hohlen Bauch heraus. Viele Leute erzählten mir später, dass es da einen berühmten Abenteurer mit dem Namen Harry gegeben hatte, aber mir ist keine Inspiration für diesen Namen bewusst. Und später aß ich mal in einem Restaurant namens "Crocodile Harry's"... Hm, ich frage mich, wo der Name wohl herkam.

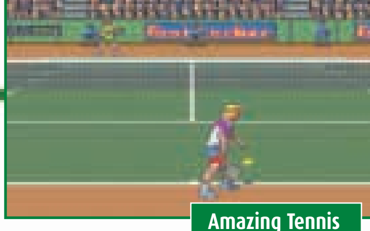
David Crane über seine Arbeit mit Spielehardware

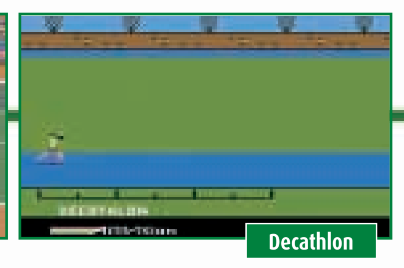
Welche Hardware benutzten Sie damals, um Spiele zu entwickeln?
Ich bin gleichermaßen Elektroingenieur wie Computerprogrammierer. Für jede Plattform, für die wir Spiele entwickelten, designte ich spezielle Hardware-Emulatoren. Diese 'Entwickler-Systeme' befanden sich auf jedem Schreibtisch und erlaubten dem Spieledesigner, jede Programmversion während der Entwicklung zu spielen. Der Spiele-Code wurde auf einem gemeinsam genutzten Rechner im Büro aufbewahrt – ursprünglich einem PDP-11. Wir schrieben die Maschinensprache-Befehle in eine Textdatei, kompilierten das Ganze und luden die binären Daten in das Entwicklersystem. Den PDP-11 nutzten wir bis in die späten Achtziger, bis IBM PCs günstig genug wurden, um sie auf jeden Schreibtisch zu stellen.

Waren Sie auch an den "Pitfall!"-Konvertierungen beteiligt?
Ich selbst programmierte die Atari-2600- und Intellivision-Versionen. Aber um das zu tun, musste ich erstmal die Entwicklungssysteme für diese Plattformen designen und bauen. Dadurch verstand ich diese Konsolen besser, was mich mit Sicherheit zu einem besseren Spieledesigner gemacht hat.

Für "Pitfall 2" haben Sie sogar einen Spezialchip entwickelt...
Das war der DPC (Display Processor Chip), ein Chip mit zwei ROMs – einem 4 KB großen Programm-ROM und einem 2 KB großen Grafik-ROM. Das Grafik-ROM war mit einigen eingebauten Display-Registern verbunden, was


A Boy and his Blob


Amazing Tennis


Decathlon

dem Spielprogramm schnelleren Zugriff auf die Grafik verschaffte. Dank dem DPC konnten in "Pitfall 2" mehr bewegte Objekte dargestellt werden als in allen früheren 2600-Spielen. Aber was noch bedeutender war: Ich fügte noch ein paar Audioschaltkreise hinzu, durch die das Atari 2600 reine Töne produzieren konnte – bei "Pitfall 2" gab es zum ersten Mal auf dem VCS echte Backgroundmusik aus drei Klangkanälen plus Drums. Dadurch konnte das VCS mit moderneren Systemen mithalten, die Mitte der Achtziger rauskamen.

Waren mehr DPC-Spiele in Arbeit?
Ich designte den DPC für "Pitfall 2", hatte aber die Hoffnung, ihn in vielen zukünftigen Spielen zu nutzen. Leider gab's den Chip erst am Ende der VCS-Ära. Der Markt brach zusammen, bevor wir den Chip ein weiteres Mal nutzen konnten.

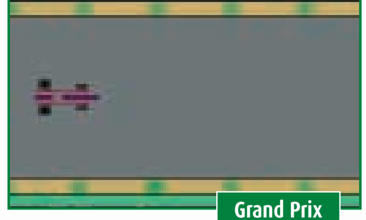
David Crane über den Crash und die Zeit danach

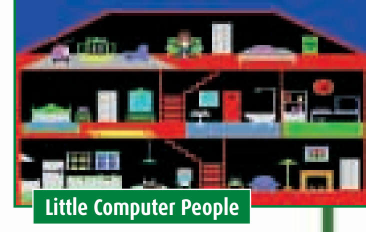
Warum haben Sie Activision in Zeiten des Videospiel-Crashes nicht verlassen?
Als wir Activision gründeten, hatten wir einen Plan. Wir ahnten den Aufstieg des Computers und waren uns sicher, dass in der Zukunft ein oder zwei in jedem Haushalt stehen würden. Wir prognostizierten ein rapides Wachstum bei Konsolen und ein langsameres bei Computern. Wir erwarteten auch, dass der Computer schrittweise die Konsolen ersetzen würde, bis der Markt für Computersoftware den für Videospiele überholen würde. Zu diesem Zeitpunkt wollten wir unseren Fokus wechseln. Allerdings brach das Videospiel-Business zusammen, bevor der Computer die Chance zur Übernahme hatte. Deshalb entschieden wir uns bei Activision, früher in den Computerspielemarkt zu gehen – für Videospiele gab es ja keinen mehr. Trotz der Achterbahnfahrt des Spielemarktes in den frühen Achtzigern blieben wir unserem ursprünglichen Business-Plan relativ treu und schwenkten 1985 auf Computer-Software um.

Warum und wie entstand Absolute Entertainment?
Garry Kitchen und eine Gruppe anderer Programmierer (inklusive seinem Bruder Dan) arbeiteten in einem Büro in New Jersey für Activision. Während des Crashes beschloss Garry, seine Leute in einer getrennten Firma abzunabeln, um die Truppe zusammenzuhalten. So entstand Absolute Entertainment. In einigen Jahren machte Garry die Firma zum führenden US-Entwickler von Nintendo-Spielen. Ich machte ein paar andere Jobs, beschloss aber 1989 auf dem NES ins Konsolenspiele-Business zurückzukehren. Da ich schon immer gerne mit Garry zusammengearbeitet hatte, schloss ich mich Absolute an. Zusammen werkelten wir an ein paar lustigen Projekten, inklusive "A Boy and his Blob" auf dem NES und "The Rescue of Princess Blobette" auf dem Game Boy.

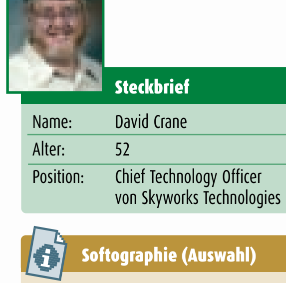
David Crane über seine Zukunft im Spielemarkt

Was ist Ihnen lieber: a0ls Einzelkämpfer ein Spiel in unter einem Jahr zu entwickeln oder mit einem riesigen Team ein großes Konsolenprojekt durchzuziehen?
Ich war an allen Arten von Spieleprojekten beteiligt, von 'Ein Mann, ein Spiel' bis zur Leitung eines Riesenteams. Beide Methoden haben ihr Für und Wider. Aber ich bevorzuge wohl die kleineren Projekte, weil sie einen


Grand Prix


Little Computer People

direkter belohnen: Man ändert was, spielt Probe und stellt fest, dass das Spiel durch die Änderung besser geworden ist. 1995 haben Garry Kitchen und ich die Firma Skyworks gegründet, mit der wir Internet-Spiele machen. Dank unserer VCS-Wurzeln hatten wir die Fähigkeit, für die damaligen Modem-User überzeugende Spiele trotz geringer Datenmenge zu machen. Wir überlegten uns auch eine neue Methode, wie sich die Entwicklung dieser Spiele rechnen könnte. Wir fanden Sponsoren, die für die Platzierung von Produkten und Logos in den Spielen zahlten. Diese damals neue Methode der Spielveröffentlichung nennt man heute 'Advergaming'. Wir machen Games für die Millionen von Spielern, die nicht die Zeit oder Energie haben, hundert Stunden lang vorm Bildschirm zu sitzen.
Also ja, ich entwickle immer noch gerne Spiele, die nur auf einem einzigen Screen stattfinden. Ich werde es immer genießen, den Spielern eine spaßige Erfahrung zu verschaffen. Und ich kann nur hoffen, dass die Leute auch weiterhin so viel Spaß mit meinen Spielen haben, wie ich bei ihrer Entwicklung.



Steckbrief

Name:	David Crane
Alter:	52
Position:	Chief Technology Officer von Skyworks Technologies

Softographie (Auswahl)

Pitfall!
Atari VCS, 1982

Little Computer People
C64, 1985

Amazing Tennis
SNES, 1992

Undercover Cops (1992)	
Lebensraum: Automat, SNES, Game Boy	
Steckbrief: **Schießwütiger, sich im Sand vergrabender Robo-Mech**	
Lieblingsattacke:	explosive Ballereinlagen
Schwachpunkt:	verdrescht seinen Körper, wenn ihm die Munition ausgeht
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	4 von 5
Pixelgröße:	110 Pixel

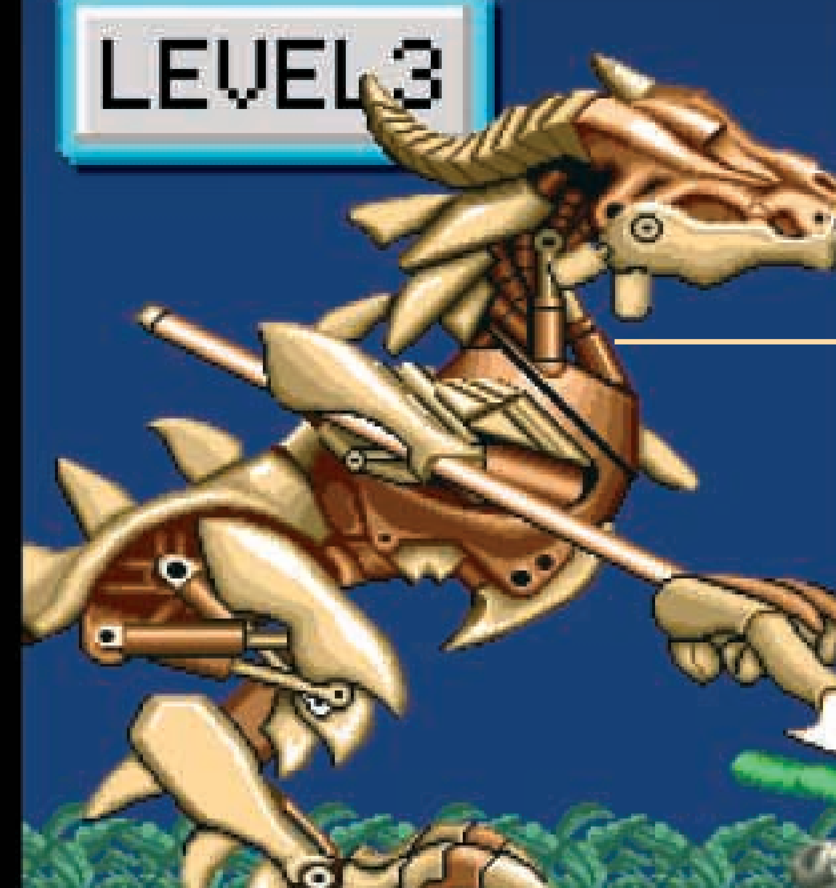
Mit diesem grafisch und spielerisch äußerst eindrucksvollen Beat'em-Up beweisen Irem, dass sie nicht nur für knackige Shooter stehen. Besonders die eindrucksvollen Bosse gehören zum Besten, was das Side-Scrolling-Prügel-Genre gesehen hat.

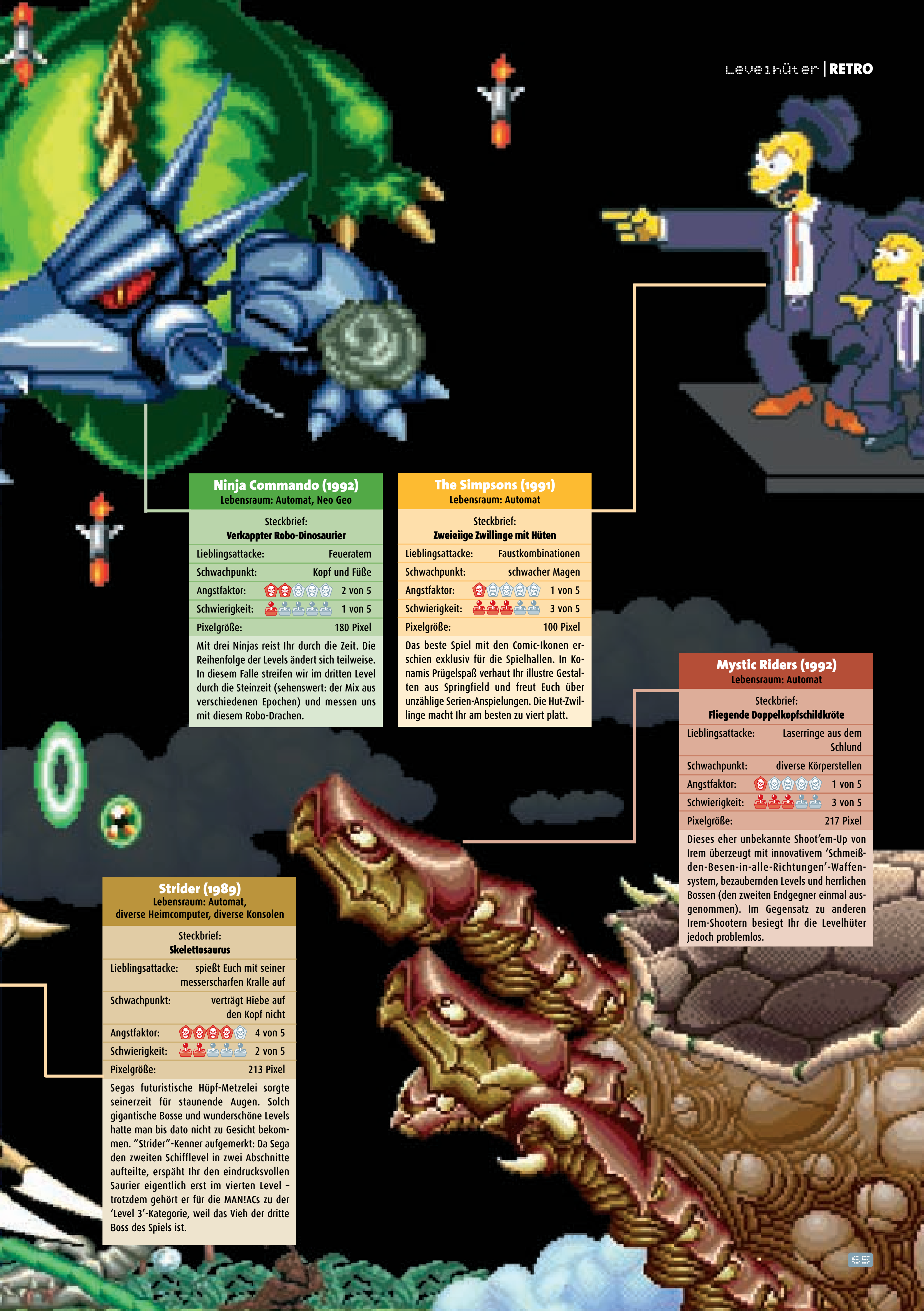
GROSS & PIXELIG

LEVEL 3

DER DRANG, GROSSES ZU VOLLBRINGEN, STEIGT VON LEVEL ZU LEVEL. DOCH HEIMTÜCKISCHE BOSSE MACHEN EUCH DAS LEBEN SCHWER – AB DEM DRITTEN LEVEL MANCHMAL SOGAR SEHR.

>>I Der dritte Level ist erreicht, doch ein seltsames Gefühl beschleicht mich. Kleine Gegner wehren sich schon vehement, aber es gibt einen Levelbewohner, der kein Erbarmen kennt. Es ist der mächtige Boss, der König dieses Abschnittes. Er raubte mir die letzten Münzen und schickte mich traurig aus der Spielhalle hinfort. Doch am nächsten Tag stand ich wieder vor dem Automaten – und noch heute höre ich meine Kumpels sagen: "Na los Raphael, streng Dich an!" Voller Tatendrang stürzte ich mich in den Kampf mit dem schier übermächtigen Gesellen, doch diesmal ließ ich mich nicht mehr vom dritten Endgegner aufhalten. Die ausbeuterischen Praktiken (sprich: fies platzierte Feinde) der Entwickler nahm ich als leidenschaftlicher Spieler gerne in Kauf. Das Schicksal des Unholds nahm seinen Lauf. Ich besiegte ihn mit Taktik und flinken Händen, sein erbärmliches Dasein wollte ich für immer beenden. Seid auch Ihr Videospielhelden und könnt von solch kühnen Taten erzählen, dann schickt eine E-Mail an boss@maniac.de und wir werden die Crème de la Crème aller Bosse aus dem vierten Level auswählen. *rf* I<<





Ninja Commando (1992)
Lebensraum: Automat, Neo Geo

Steckbrief:
Verkappter Robo-Dinosaurier

Lieblingsattacke:	Feueratem
Schwachpunkt:	Kopf und Füße
Angstfaktor:	2 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	180 Pixel

Mit drei Ninjas reist Ihr durch die Zeit. Die Reihenfolge der Levels ändert sich teilweise. In diesem Falle streifen wir im dritten Level durch die Steinzeit (sehenswert: der Mix aus verschiedenen Epochen) und messen uns mit diesem Robo-Drachen.

The Simpsons (1991)
Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Zweieiige Zwillinge mit Hüten

Lieblingsattacke:	Faustkombinationen
Schwachpunkt:	schwacher Magen
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	100 Pixel

Das beste Spiel mit den Comic-Ikonen erschien exklusiv für die Spielhallen. In Konamis Prügelspaß verhaut Ihr illustre Gestalten aus Springfield und freut Euch über unzählige Serien-Anspielungen. Die Hut-Zwillinge macht Ihr am besten zu viert platt.

Mystic Riders (1992)
Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Fliegende Doppelkopfschildkröte

Lieblingsattacke:	Laserringe aus dem Schlund
Schwachpunkt:	diverse Körperstellen
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	217 Pixel

Dieses eher unbekannte Shoot'em-Up von Irem überzeugt mit innovativem 'Schmeiß-den-Besen-in-alle-Richtungen'-Waffensystem, bezaubernden Levels und herrlichen Bossen (den zweiten Endgegner einmal ausgenommen). Im Gegensatz zu anderen Irem-Shootern besiegt Ihr die Levelhüter jedoch problemlos.

Strider (1989)
Lebensraum: Automat, diverse Heimcomputer, diverse Konsolen

Steckbrief:
Skelettosaurus

Lieblingsattacke:	spießt Euch mit seiner messerscharfen Kralle auf
Schwachpunkt:	verträgt Hiebe auf den Kopf nicht
Angstfaktor:	4 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	213 Pixel

Segas futuristische Hüpf-Metzelei sorgte seinerzeit für staunende Augen. Solch gigantische Bosse und wunderschöne Levels hatte man bis dato nicht zu Gesicht bekommen. "Strider"-Kenner aufgemerkt: Da Sega den zweiten Schifflevel in zwei Abschnitte aufteilte, erspäht Ihr den eindrucksvollen Saurier eigentlich erst im vierten Level – trotzdem gehört er für die MAN!ACs zu der 'Level 3'-Kategorie, weil das Vieh der dritte Boss des Spiels ist.



Titel: Pitfall 2: Lost Caverns – **Hersteller:** Activision – **Jahr:** 1984 – **System:** Atari VCS, Colecovision, C64, Atari XL

Auch der zweite Auftritt von Dschungelheld Pitfall-Harry setzte Maßstäbe: So war das Abenteuer-Modul die einzige Veröffentlichung, die speziell für die Musikuntermalung einen Zusatzchip verpasst bekam. Bleibt nur noch eine Frage: Wieso hat Harry in der Werbung einen Hut auf, wo er doch stets oben ohne unterwegs ist?



Evolution GT



PS2 Im Gegensatz zu Solorennen fällt der Splitscreen recht ruckelig aus.



PS2 Mit Vollgas durch die Heimat: Die Stadtkurse bieten die attraktivste Optik, auch Berlin gefällt mit einer ansehnlichen Umgebung.

PS2 Bei nassem Asphalt heißt es 'Vorsicht': Ist die Piste feucht, bremsen die Vehikel noch behäbiger als sonst.

Nach der letztjährigen Alfa-Romeo-Hommage "SCAR" liefert der italienische Rennspiel-Spezialist Milestone jetzt eine Raserei mit umfangreicherem PS-Aufgebot: Mehr als 30 lizenzierte Fahrzeuge aus verschiedenen Klassen pilotiert Ihr in "Evolution GT" über 27 Pisten aus drei Kategorien. Zu einem halben Dutzend spezialisierter Rennstrecken gesellen sich abgesperrte Landstraßen u.a. an der Côte d'Azur und in Korsika sowie eine Reihe europäischer Metropolen – neben Mailand und Florenz macht Ihr Barcelona, London sowie unsere Hauptstadt Berlin unsicher. Fast überall seid Ihr auf kurzen und langen Varianten unterwegs, außerdem bietet jeder Schauplatz alternativ schönes Wetter oder nasse Bedingungen.

Die Erfahrung zählt

Im Mittelpunkt der Raserei steht Euer virtueller Pilot, den Ihr durch zahlreiche Einsätze weiterentwickelt: Gute Platzierungen, aber auch das Ausführen bestimmter Tätigkeiten während eines Rennens bringen Erfahrungspunkte: Jeder Überholvorgang wird ebenso verbucht wie Rundenrekorde, Windschattenfahrten und einiges mehr. Durch die gewonnenen Zähler steigt Euer Status und Ihr könnt Eure neun Grundfähigkeiten verbessern, darunter Aspekte des fahrerischen Könnens wie auch z.B. die Möglichkeit, Gegner effektiver zu drangsalieren. Für gewonnene Rennserien gibt's neue Ausrüstungsgegenstände, die ebenfalls zur Leistungssteigerung dienen wie eine Reihe Herausforderungen, die bestimmte Fähigkeiten trainieren. Auf der Piste schlagt Ihr Euch mit sieben Konkurrenten herum: Sitzen diese Euch lange im Nacken, leidet die Konzentration des Fahrers und Euch ereilt schon mal ein durch Verwischeffekte visualisierter Aussetzer. Zum Glück beherrscht aber auch Ihr den 'Tiger-Effekt', durch den Ihr auf Knopfdruck die Zeit etwas zurückdrehen und damit im Idealfall gemachte Fehler ausbügeln könnt. *us*

Ulrich Steppberger



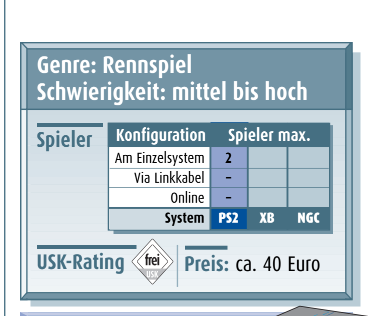
Auch im zweiten Anlauf gut: Wer "SCAR" kennt, dem kommt "Evolution GT" sofort bekannt vor – nahezu alle Elemente wie den 'Tiger-Effekt' oder die Rollenspiel-Aspekte gab es dort bereits in (nahezu) identischer Form. Da ist es eine gute Sache, dass diese für ein Autorennen ungewöhnlichen Faktoren zum einen originell sind und zum anderen so gut funktionieren, dass man Milestone das Recycling verzeiht. Zudem bietet "Evolution GT" eine größere und abwechslungsreiche Streckenzahl, die hübsch in Szene gesetzt ist – zwar flimmert die Optik etwas, dafür bleibt sie aber stets flüssig. An das etwas bockige Fahrverhalten gewöhnt Ihr Euch schnell, trotz der nüchternen Präsentation entwickelt der ungewöhnliche Karriere-Modus seinen Reiz – eine Probefahrt lohnt sich.



PS2 Kommt Ihr in den Windschatten eines Rivalen, wird dieser Vorteil durch Tempolinien auch visuell angezeigt.



PS2 Keine Bildstörung: Der Sepia-Farbton zeigt an, dass gerade der 'Tiger-Effekt' aktiv ist.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro

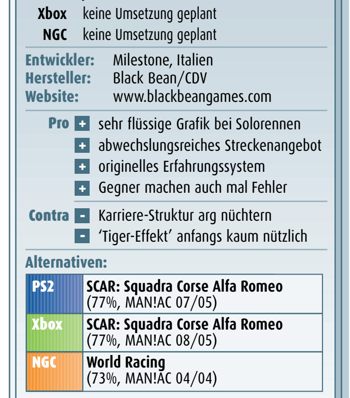


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Milestone, Italien
Hersteller: Black Bean/CDV
Website: www.blackbeangames.com

Pro
+ sehr flüssige Grafik bei Solorennen
+ abwechslungsreiches Streckenangebot
+ originelles Erfahrungssystem
+ Gegner machen auch mal Fehler

Contra
– Karriere-Struktur arg nüchtern
– 'Tiger-Effekt' anfangs kaum nützlich

Alternativen:



PS2	**SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo** (77%, MAN!AC 07/05)
Xbox	**SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo** (77%, MAN!AC 08/05)
NGC	**World Racing** (73%, MAN!AC 04/04)

Evolution GT



Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 64 %
77 % Spielspaß

Gelungenes Rennspiel mit guter Grafik und frischen Ideen, aber sehr ähnlich zum Vorgänger.

Guitar Hero



PS2 Der Party-Knaller: Im Zweispieler-Modus liefert Ihr Euch einen musikalischen Schlagabtausch mit zweistimmigen Melodien und Riff-Doppelungen.



PS2 Mit aktivierter Star Power hagelt es Punkte, vor allem für Akkorde gibt es massig Zähler.

PS2 Jetzt nur nicht patzen: Spielt die Sternsymbole akkurat nach, damit sich Eure 'Star Power'-Leiste füllt.

Nach dem riesigen Erfolg in den USA (das Spiel war wochenlang ausverkauft) dürfen auch hiesige Möchtegern-Rockstars die Plastik-Klampfe umschnallen und mit harten Riffs die Nachbarn schockieren. Wie der Name "Guitar Hero" schon suggeriert, haben Weichspüler-Pop und Hitparaden-Tralala hier nichts zu suchen. Die Trackliste überzeugt mit Umfang und Abwechslungsreichtum: Über 30 Jahre alte Klassiker ("Crossroads", Cream) geben sich ebenso ein Stelldichein wie angesagter Indie-Rock ("Take Me Out", Franz Ferdinand) und klassischer Heavy Metal ("Cowboys From Hell", Pantera). Da sollte für jeden Fan der elektrischen Klänge was dabei sein.

Ab auf die Bühne!

Gitarren-Neulinge holen sich vor dem Start einer Musiker-Laufbahn grundlegende Spieltipps im Tutorial oder versuchen sich an einem simplen Song auf niedrigster Schwierigkeitsstufe. Könner steigen gleich im Karriere-Modus ein, denn nur hier winken die dicken Schecks, mit denen Ihr Euch neue Sechssaiter, Charaktere, Boni und Songs kauft. Die 30 Haupttracks gruppieren sich in sechs Kategorien, der Anspruch steigt mit jeder Stufe. Um in die nächste Liga aufzusteigen, müsst Ihr mindestens vier von fünf Songs meistern.

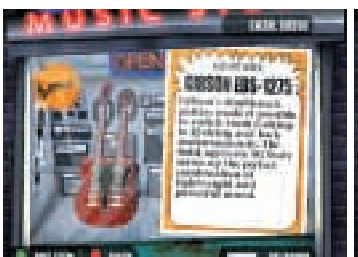
Nüchtern analysiert funktioniert "Guitar Hero" wie das Gros der anderen Musikspiele: Auf dem Bildschirm erscheinen farbige Symbole, die Ihr rhythmisch korrekt auf der etwa 70 Zentimeter großen Gitarre nachdrücken müsst. Die Greifhand bedient fünf bunte Buttons, die andere malträtiert passend zum Takt den Zweiwege-Anschlagschalter. Den Vibratohebel benutzt Ihr meist für Poser-Zwecke: Ändert damit aus Gaudi die Tonhöhe und füllt in bestimmten Situationen schneller die 'Star Power'-Leiste. Letztere steigt durch das korrekte Nachspielen von auftauchenden Sternensymbolen. Setzt Ihr dieses Feature ein (den Gitarren-Hals senkrecht nach oben reißen oder

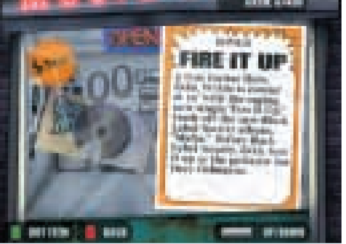
Oliver Schultes

You can't kill Rock'n'Roll! Als passionierter Gitarrero war ich zunächst skeptisch, was die Umsetzung meines geliebten Hobbys anbelangte. Doch mit den ersten gezockten Noten verflogen meine Zweifel: Das Zusammenspiel von Gesehenem und Gehörtem funktioniert perfekt – man spürt förmlich, wenn es 'einrastet'. Ebenfalls hervorragend gelungen ist die Lernkurve, die Nicht-Gitarristen motivierend an die Saitenhexerei heranführt und Profis langfristig bei der Stange hält. Nach ausgiebigem "Guitar Hero"-Konsum stellte ich sogar beim realen Gitarrenspiel Verbesserungen beim Timing und dem Lernen von Licks fest – ein größeres Lob kann es nicht geben! Doch, für den sensationellen Zweispieler-Modus, der förmlich zu ausladenden Poser-Partys animiert.

Ulrich Steppberger

Beim dritten Mal wird alles besser: Ganz so ekstatisch wie Kollege Schultes bin ich zwar nicht, aber Harmonix hat tatsächlich ein Glanzstück abgeliefert. Den früheren Musikwerken "Frequency" und "Amplitude" konnte ich ja nur bedingt etwas abgewinnen, doch "Guitar Hero" macht alles richtig – im Gegensatz zu den Vorgängern habe ich hier wirklich das Gefühl, dass die Noten und meine Aktionen zusammenpassen. Dazu kommt die perfekt passende Songauswahl, die z.B. einem "SingStar Rocks!" zeigt, was Rock wirklich ist. Zu kritisieren gibt es wenig, vielleicht hätte die Freischaltlogik etwas mehr Feintuning vertragen: Wer sich einigermaßen geschickt anstellt, hat bereits bei mittlerer Schwierigkeitsstufe genug Geld eingespielt, um alle Boni zu kaufen.





PS2 Bonus-Paradies: Kauft Euch u.a. neue Gitarren und weitere Songs – in der deutschen Version sind die Texte übrigens übersetzt.



Der beiliegende Gitarren-Controller ist exzellent verarbeitet und verkraftet auch wildes Herumgedrücke.



Rock-Klassiker und Nackenbrecher
Die Songs von "Guitar Hero"

Audioslave – Cochise	Motörhead – Ace of Spades
Bad Religion – Infected	Ozzy Osbourne – Bark at the Moon
Black Sabbath – Iron Man	Pantera – Cowboys From Hell
Blue Oyster Cult – Godzilla	Queen – Killer Queen
Boston – More Than a Feeling	Queens of the Stone Age – No One Knows
Burning Brides – Heart Full of Black	Red Hot Chili Peppers – Higher Ground
Cream – Crossroads	Stevie Ray Vaughan – Texas Flood
David Bowie – Ziggy Stardust	Sum41 – Fat Lip
Deep Purple – Smoke On the Water	The Donnas – Take It Off
Franz Ferdinand – Take Me Out	The Edgar Winter Group – Frankenstein
Helmet – Unsung	The Exies – Hey You
Incubus – Stellar	The Ramones – I Wanna Be Sedated
Jimi Hendrix – Spanish Castle Magic	White Zombie – Thunder Kiss 65
Joan Jett & The Blackhearts – I Love Rock & Roll	ZZ Top – Sharp Dressed Man
Judas Priest – You've Got Another Thing Comin'	+ 17 Bonus-Lieder (u.a. "Fire It Up" von Black
Megadeth – Symphony of Destruction	Label Society)

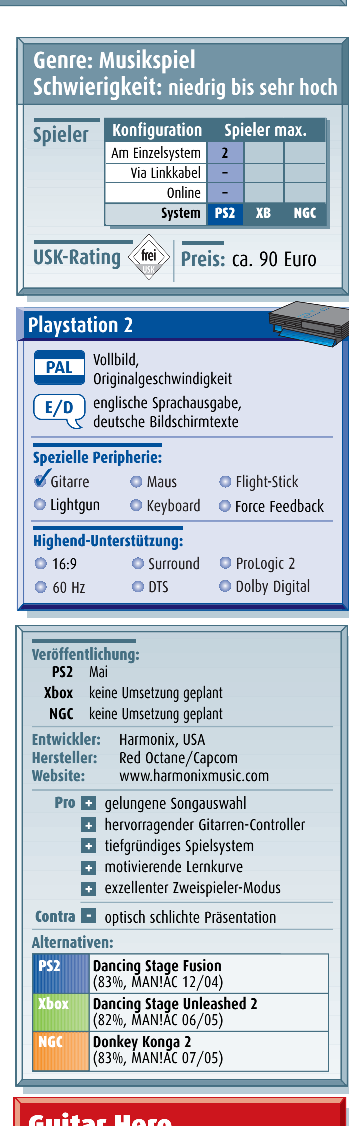
die 'Select'-Taste drücken), verdoppeln sich kurzfristig Eure Punkte. Außerdem könnt Ihr Euch mit aktivierter Star Power durch komplizierte Stellen mogeln, da versemmelte Noten das 'Rock-Meter' nicht so schnell gen roten Bereich treiben. Liegt Ihr nämlich längere Zeit daneben, pfeift Euch das Publikum von der Bühne und die Show ist gelaufen.

Profis am Werk

Das Besondere an "Guitar Hero" ist jedoch die Art der Umsetzung: Alle Songs wurden von Profi-Musikern neu eingespielt, was eine exakte Rückmeldung auf Eure Performance ermöglicht. Verhaut Ihr eine Note, macht es 'Plock' und die Gitarren setzen aus. Damit nicht genug: Die Entwickler haben sich beim Anordnen der nachzuzockenden Riffs und Licks mächtig Gedanken gemacht – Kenner entdecken Power Chords, authentische Hammer-Ons und Pull-Offs sowie rhythmische Feinheiten und Solo-Licks, die viele Parallelen zum echten Gitarrenspiel aufweisen.
Der Zweispieler-Modus vertieft diese Erfahrung, da die beiden Gitarreros unterschiedliche Parts spielen, die sich immer wieder zu mehrstimmigen Soundgemälden vereinigen. Also eine zusätzliche Plastik-Klampfe geholt und abgerockt! *os*



PS2 Im Making of dürft Ihr über die "Guitar Hero"-Produktion staunen.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 90 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- [x] Gitarre
- [ ] Maus
- [ ] Flight-Stick
- [ ] Lightgun
- [ ] Keyboard
- [ ] Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- [ ] 16:9
- [ ] Surround
- [ ] ProLogic 2
- [ ] 60 Hz
- [ ] DTS
- [ ] Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Harmonix, USA
Hersteller: Red Octane/Capcom
Website: www.harmonixmusic.com

Pro
+ gelungene Songauswahl
+ hervorragender Gitarren-Controller
+ tiefgründiges Spielsystem
+ motivierende Lernkurve
+ exzellenter Zweispieler-Modus

Contra
– optisch schlichte Präsentation

Alternativen:

PS2	Dancing Stage Fusion (83%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Dancing Stage Unleashed 2 (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	Donkey Konga 2 (83%, MAN!AC 07/05)



Guitar Hero

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 91 %
90 % Spielspaß

Herausragend: Viel authentischer lässt sich Gitarren-Rock auf Konsole nicht umsetzen.

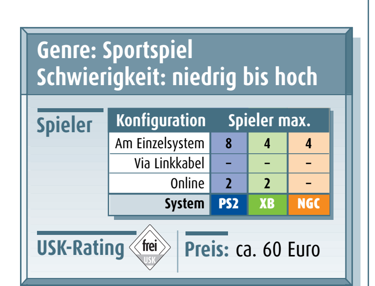




Gamecube



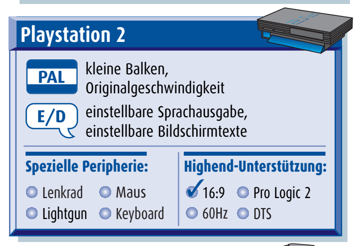
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	8	4	4
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	2	2	–
	System	PS2	XB	NGC

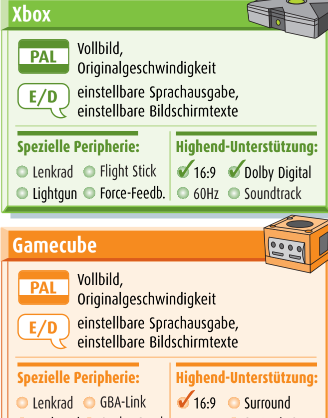
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Pro Logic 2, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



FIFA Fussball-Weltm. 2006

Playstation 2: Grafik 78 %, Sound 84 % – 80 % Spielspaß
Xbox: Grafik 79 %, Sound 84 % – 80 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 79 %, Sound 84 % – 78 % Spielspaß

Action-Fußball für Ungeduldige: Viele Tore und tolle Atmosphäre starten die WM schon Ende April.



XB Der gelbe Stern über Fernando Torres' Haupt kennzeichnet den Star Eurer Mannschaft. Gebt diesem Ausnahmespieler in entscheidenden Situationen die Pille.

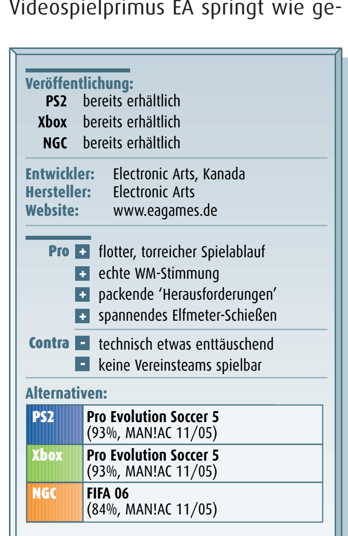






PS2 Stolze Oranjes (oben), Abseitspfiffe (Mitte) und Standards (unten).

Die Fußballweltmeisterschaft im eigenen Land wirft Ihren Schatten voraus. Sogar die 'drohende' Titelverteidigung des deutschen Rekordmeisters FC Bayern oder das packende Champions-League-Duell Barcelona gegen Mailand treten in den Hintergrund, wenn in den deutschen Medien nur das Schlagwort 'Torwartfrage' fällt. Ob unnötige Demontage einer verdienten Torhüterlegende oder überfällige Wachablösung, das lassen wir an dieser Stelle außen vor – Fakt ist: Deutschland befindet sich im WM-Fieber und sehnt das größte Sportereignis der Welt mit Nachdruck herbei. Videospielprimus EA springt wie gewohnt auf diesen Zug auf und stellt der dürstenden Zockergemeinde mit "FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006" das passende Lizenzspiel in die Läden. Wie der Name bereits verrät, ist alles drin, was mit der FIFA-Weltmeisterschaft zu tun hat: Ob Afrika-, Ozeanien- oder Südamerika-Qualifikation, legendäre Partien vergangener WM-Turniere oder die Endrunde selbst – logisch, dass Ihr dah nur mit den Nationalmannschaften in die virtuellen Stadien einlaufen dürft. Doch auch Teams, die in der Realität zu Hause bleiben müssen, wurden netterweise zum EA-Turnier eingeladen: Wollt Ihr also mit den Kameruner Löwen antreten oder die türkische Nationalelf auf den Rasen führen – kein Problem!
Doch starten wir im Trainingsmodus: Gewohntermaßen fällt dieser spärlicher aus als beim Referenzkick "Pro Evolution Soccer 5". Anstatt zig Einzelprüfungen oder frei platzierbarer Freistöße dürfen lediglich ein freies Trainingsspiel, Ecken oder Freistöße aus festen Positionen geübt werden. Anfänger machen sich hier mit den Kniffen der "FIFA"-Steuerung vertraut: Elegante Lupfer mittels Schul-



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

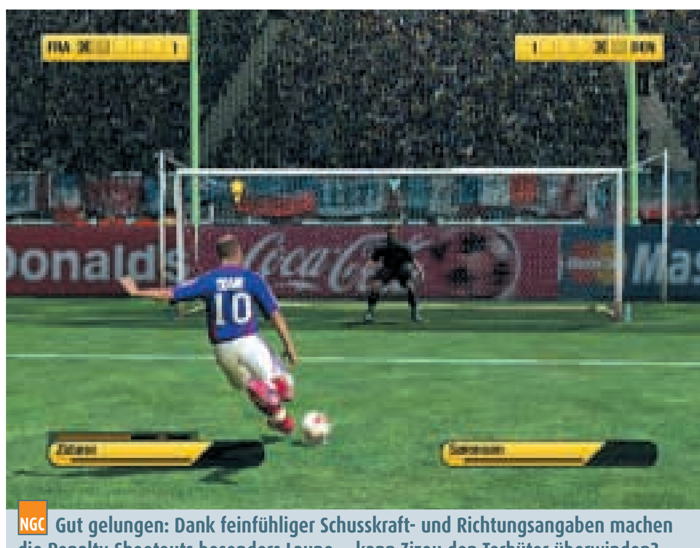
Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
+ flotter, torreicher Spielablauf
+ echte WM-Stimmung
+ packende 'Herausforderungen'
+ spannendes Elfmeter-Schießen

Contra
– technisch etwas enttäuschend
– keine Vereinsteams spielbar

Alternativen:

System	Spiel
PS2	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
NGC	FIFA 06 (84%, MAN!AC 11/05)



NGC Gut gelungen: Dank feinfühliger Schusskraft- und Richtungsangaben machen die Penalty-Shootouts besonders Laune – kann Zizou den Torhüter überwinden?

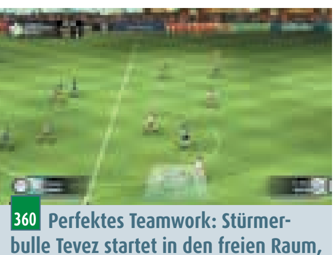
In den frei drehbaren Wiederholungen kommen die tollen Spielermodelle gut zur Geltung. Leider ist der Rasen nicht so detailliert wie im 360-Vorgänger. Die Qualität der Kickeranimationen schwankt zwischen lebensecht und staksig.

tertaste oder geschmeidige Ballannahmen dank der 'First Touch Control' via rechtem Analogknüppel klappen bald wie aus dem Effeff. Verwöhnte Konami-Jünger schalten im Menü auf die Steuervariante 'Neu Digital' und lenken die Kicker fortan wie in "PES 5" übers Grün. Kameratechnisch lässt Euch EA freie Hand: Ob fernsehreife Mittendrin-Perspektive, übersichtliche Weitsicht oder gar die Retro-Panorama-Ansicht – dank zusätzlicher Höhen- und Zoomeinstellungen findet Ihr garantiert die passende Sichtweise.

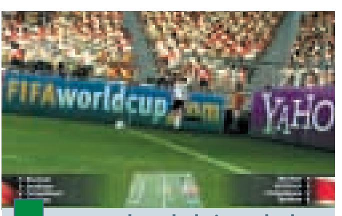
Jetzt geht's los!

Die virtuelle Weltmeisterschaft beginnt verführerisch – zumindest auf Microsofts NextGen-Hardware. Schicke Kameraschwenks rücken die detaillierten Arenen ins rechte Licht, Ballons und Konfettischnipsel tanzen in der elektrisierten Luft, das Publikum ist ein wogendes Meer aus Fahnen und bunt geschminkten Fans aus aller Herren Länder. Vor dieser beeindruckenden Kulisse und natürlich auch auf den aktuellen Konsolen (allerdings in weniger pompösem Ambiente) tragt Ihr Freundschaftsspiele aus, spielt die Quali nach oder wagt Euch ans eigentliche WM-Turnier. Die originale Gruppeneinteilung ist voreingestellt, wollt Ihr aber lieber in anderen Konstellationen spielen, lasst Ihr die Teams vom Computer neu durchmischen.

Darüber hinaus wollen spannende Partien vergangener Endrunden nachgespielt bzw. gedreht werden. Gelingt es Euch, das Ausscheiden der Iberer bei der WM 2002 zu vermeiden oder schafft Ihr es gar, der Geschichte im 66er-Wembley-Finale eine neue Wendung zu geben? Für all diese Aufgaben gibt's reichlich Punkte, die Ihr im Shop verprasst: Legendäre Mannschaften, Spieler oder ein neuer Schwierigkeitsgrad warten. Wem die CPU zu wenig menschlich agiert, der sucht auf PS2, Xbox und 360 online nach neuen Gegnern. *ms*



360 Perfektes Teamwork: Stürmerbulle Tevez startet in den freien Raum, Riquelme schlägt den tödlichen Pass.



360 Kameraschwenks bei Standards zeigen das prächtige Publikum der hochaufgelösten 360-Version.

Matthias Schmid

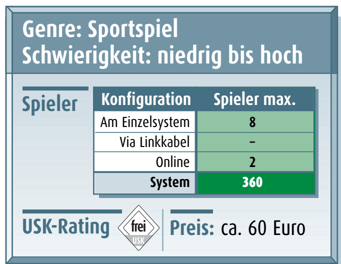
Spaßige, actiongeladene Kickerei – von der WM-Form aber weit entfernt! Man könnte fast meinen, EA möchte zu den Wurzeln der späten 90er Jahre zurückkehren. Vor allem auf den gemäßigten Schwierigkeitsgraden fallen massig Tore – die Abwehrreihen sind löchrig wie der vielzitierte Schweizer Käse, ein tödlicher Pass reicht aus, um Hünen wie Stam, Cannavaro oder Huth zu übertölpeln. Schön anzusehende Tricksereien via Analogstick gehen vor allem Starspielern (z.B. Ronaldinho, Henry, Totti) leicht vom Fuß, dank 'First Touch Control' seid Ihr Eurem Gegenspieler den entscheidenden Schritt voraus. Schade, dass die Kamera nicht immer Schritt hält – des Öfteren spielt sich das Geschehen am Bildschirmrand ab. Technisch ist die EA-Bolzerei ein zweischneidiges Schwert: Vor allem auf Xbox 360 imponieren tolle Spielermodelle und die greifbare Stadionatmosphäre, derbe Ruckler auf allen Systemen und matschige Rasentexturen auf den alten Kisten bremsen die Begeisterung aber ein. Spielerisch haben die aktuellen Konsolen dank flüssigerem Spielablauf die Nase vorn – lediglich der Cube-Controller nervt mit zu kleinem Digikreuz.

NEXTGEN-FAKTOR

Mitunter derbe Ruckeleinlagen trüben den hochaufgelösten Rasensport.



Kein Grund zur Sorge für Besitzer alter TV-Geräte: Die Bolzerei sieht nur unwesentlich schlechter aus und kommt ohne Balken daher.

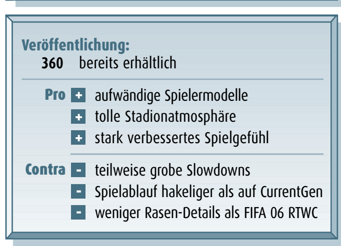


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- aufwändige Spielermodelle
- tolle Stadionatmosphäre
- stark verbessertes Spielgefühl

Contra
- teilweise grobe Slowdowns
- Spielablauf hakeliger als auf CurrentGen
- weniger Rasen-Details als FIFA 06 RTWC



FIFA Fussball-Weltm. 2006



Xbox 360
Grafik 68 %
Sound 84 %
76 % Spielspaß

Viel besser als der erste Versuch: flotte Kickerei, die spielerisch aber noch nicht ganz überzeugt.





Urban Chaos Riot Response


XB Verdammt schlechter Zeitpunkt, um die abgesägte Schrotflinte nachzuladen! Hockeymasken tragende Rowdies haben es auf Euch abgesehen.


XB Bildschirmfüllende Wumme statt bildschirmfüllender Obermotz: Räuchert mit der Bordkanone des Polizeihelikopters die Stellungen Eurer Feinde aus.

Ego-Ballermänner sind wahrlich nicht verwöhnt, was Hintergrundgeschichten betrifft: Stories der Marke 'Held mit Knarre auf feindlichem Alienplaneten' oder 'Alliierter Soldat gegen das Nazi-Regime' geben sich die Klinke in die Hand. Mindestens ebenso einfallslos gehen die Macher der Brutalo-Schießerei "Urban Chaos" zu Werke: Als Mitglied der T-Zero-Spezialeinheit kämpft Ihr gegen den Bandenterror der 'Burner'-Milizen – klischeebehaftete Sequenzen im reißerischen TV-Reportagen-Stil leiten die Missionen ein. Klar gegliedert in elf Abschnitte verfolgt Ihr Gangster in die Kanalisation, liefert Euch offene Schießereien im Stadtzentrum oder durchsucht einen brennenden Häuserblock nach Überlebenden des Bandenterrors. "Urban Chaos: Riot Response" stellt Euch dabei nicht selten KI-gesteuerte Helfer zur Seite: Rückt Ihr mit den T-Zero-Kollegen aus, geben die Kumpels Feuerschutz, entladen ihre Magazine in anrückende Feindesscharen oder halten Euch im verwinkelten Straßengeflecht den Rücken frei.

Danke für die Rettung!

Im Laufe der Einsätze erarbeitet Ihr Euch weitere Unterstützung: Die Sanitäterin versorgt Euch mit lebensrettenden Injektionen, Feuerwehrmänner löschen den Weg versperrende Flammenwände oder hacken verschlossene Türen zu Kleinholz. Weniger hilfreich, aber ebenso grundlegend für eine erfolgreiche Mission sind Zivilisten. Führt die Rettungskräfte zu eingeschlossenen Opfern oder werdet selbst zum Retter: Eingeleitet von rasanten Cut-Scenes nehmen in die Enge getriebene Terroristen immer wieder Geiseln. Dann gilt es, Ruhe zu bewahren – kommt Ihr zu nah, machen die Gangster kurzen Prozess. Zückt besser Euren Schild und wartet ab, bis der Wüterich sein Magazin leergeschossen hat. Dann beseitigt ein gut getimter Kopfschuss die Bedrohung. Auch in den alltäglichen Schusswechseln ist der transparente Kunststoffschild ein unverzichtbarer Begleiter. Zwar leisten auch

Matthias Schmid

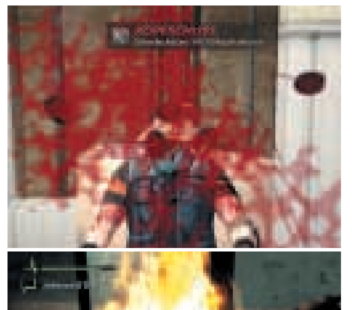


Bis zur Schmerzgrenze und leider auch darüber hinaus! "Urban Chaos: Riot Response" ist ein knallharter Shooter, der definitv nicht in Kinderhände gehört. Unappetitliche Headshots und meterhohe Blutfontänen gehen genauso zuweit wie brutale Liquidierungsszenen bei Geiselnahmen oder brennende Gegner beim Einsatz von Molotov-Cocktails und Elektroschocker. Dass dies ebenso überflüssig wie geschmacklos ist, beweist die Konkurrenz. Criterions "Black" kommt ohne roten Lebenssaft aus, packt aber mehr Action auf eine DVD als jede andere Ego-Schießerei. Auch "Urban Chaos: Riot Response" hätte die Fokussierung auf Gewaltszenen nicht nötig gehabt: Packende Missionstruktur, schicke Optik (auf PS2 schwächer) und der taktische Einsatz des Polizeischildes lohnen den Kauf allemal. Wem der Name "Urban Chaos" übrigens vertraut erscheint, dem sei gesagt, dass bereits im Jahr 2000 ein Shooter diesen Namen trug. Außer dem Titel und der Tatsache, dass beide Spiele von Eidos vertrieben werden, hat die aktuelle Rocksteady-Schießerei aber keinerlei inhaltliche Parallelen zum für PSone und Dreamcast erschienenen Namenszwilling.


PS2 Mit einem Klick auf den rechten Analogstick nehmt Ihr Eure Gegner millimetergenau ins Visier.

XB Sieht stylisch aus, sorgt aber für Orientierungsschwierigkeiten: die Sicht durch die Atemschutzmaske.


XB Nicht nur bei Geiselnahmen essentiell: Zückt via linker Schultertaste Euren unzerstörbaren Polizeischild.







XB Geschmacklos und deplatziert: Platzende Polygonschädel, in Flammen aufgehende Elektroschock-Opfer und getötete Geiseln (von oben).

durchschlagskräftige Bleispucker wie automatische Shotgun oder Granatwerfer gute Dienste. Unfaire Stellen, an denen mehrere Schergen gleichzeitig auf Euch losstürmen, übersteht Ihr aber erst dank Schildeinsatz fast schadlos. Brenzliger wird's da schon, wenn die Brut Molotov-Cocktails oder Hackebeile einsetzt. Doch auch T-Zero Mitglied Nick Mason ist nahkampferprobt: Greift selbst zum Sägewerkzeug oder überwältigt die anrückende Feinde via Elektroschocker.

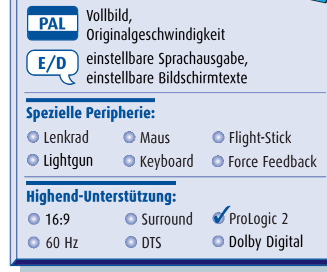
Hier klinkt sich das Belohnungssystem von "Urban Chaos" ein: Erledigt Ihr eine vorgeschriebene Anzahl Bösewichte via Stromstoß, erhaltet Ihr in der abschließenden Missionsbesprechung Medaillen. So schaltet Ihr Zusatzaufgaben und neue Waffen frei. Doch nicht immer belohnt das Bonussystem solch friedfertiges Vorgehen – auch massig Kopfschüsse werden mit Edelmetall quittiert. Ballerfreunde mit einem weniger resistenten Magen dürfen die plakative Gewaltdarstellung im Optionsmenü entschärfen: Spritzende Blutfontänen könnt Ihr ebenso vom Bildschirm verbannen wie Todesanimationen in Zeitlupe. Dann steht blutleeren, jedoch bleihaltigen Scharmützeln im Wohnzimmernetzwerk oder über den Globus nichts mehr im Weg. *ms*


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	–
Via Linkkabel	8	8	–
Online	8	8	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rocksteady Studios, England
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ packendes Missionsdesign
+ sinnvolles Polizeischild-Feature
+ rabiates Waffenarsenal
+ motivierendes Belohnungssystem

Contra
– geschmacklose Gewaltdarstellung
– stark schwankende Gegner-KI

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Black (88%, MAN!AC 04/06)
NGC	Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)


Urban Chaos Riot Response

Playstation 2: Grafik 75 %, Sound 80 %, 77 % Spielspaß

Xbox: Grafik 78 %, Sound 80 %, 77 % Spielspaß

Packende Schießerei mit einigen guten Ideen. Aufgrund der derben Gewalt nichts für jüngere Zocker.

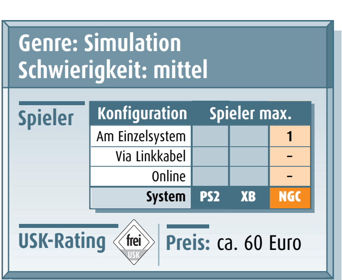




Chibi-Robo



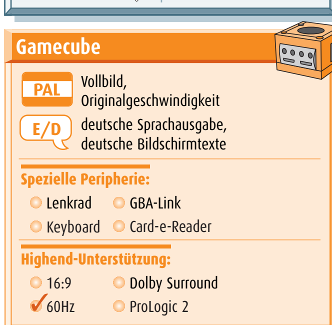
NGC Die fliegende Glotze Telly begleitet Euch mit guten Ratschlägen.



Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration			Spieler max.
	Am Einzelsystem			1
	Via Linkkabel			–
	Online			–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

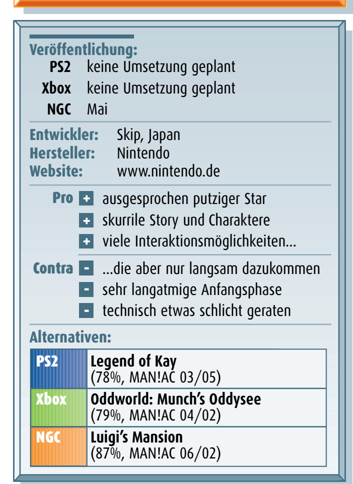


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC Mai

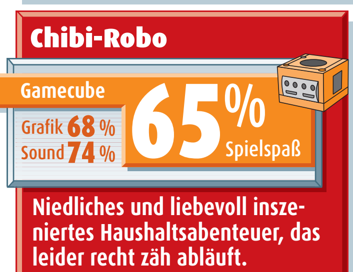
Entwickler: Skip, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- ausgesprochen putziger Star
- skurrile Story und Charaktere
- viele Interaktionsmöglichkeiten...

Contra
- ...die aber nur langsam dazukommen
- sehr langatmige Anfangsphase
- technisch etwas schlicht geraten

Alternativen:

PS2	Legend of Kay (78%, MAN!AC 03/05)
Xbox	Oddworld: Munch's Oddysee (79%, MAN!AC 04/02)
NGC	Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)



Chibi-Robo

Gamecube
Grafik 68 %
Sound 74 %
65 % Spielspaß

Niedliches und liebevoll inszeniertes Haushaltsabenteuer, das leider recht zäh abläuft.



NGC Habt Ihr den Schlafanzug endlich ergattert, gewinnt "Chibi-Robo" an Fahrt: Dann könnt Ihr nämlich die Tag- und Nachtphasen auf Wunsch vorzeitig beenden.

NGC Wohnzimmer-Politik: Nur wenn niemand in der Nähe ist oder der Hund pennt, plaudert die Spielzeugraupe mit Euch.

Das vermutlich vorletzte Gamecube-Hurra (irgendwann wird uns das neue "Zelda" ja auch noch erreichen) von Nintendo kommt in Form eines winzigen Metallknirpses daher: Der titelgebende Held von "Chibi-Robo" ist nur wenige Zentimeter groß und erlebt seine Abenteuer im Haushalt.
Als Geschenk für das junge Töchterlein der Sandersons lebt Ihr in einem Haus mit einem guten halben Dutzend Räumen sowie Garten und Keller. Durch die geringe Größe ist die Umgebung für Chibi-Robo gar nicht mal so klein und es gibt für Euch einiges zu tun. An erster Stelle stehen typische Hilfsjobs: Sammelt herumliegenden Unrat auf und werft ihn in den Mülleimer oder schrubbt – sobald Ihr ein passendes Putzwerkzeug gefunden habt – hässliche Schmutzflecken vom Boden.

Aller Anfang ist schwer

Viel mehr könnt Ihr zu Beginn auch nicht tun, denn zum einen müsst Ihr Hilfsmittel erst aufspüren oder Euch verdienen, zum anderen hat die Batterie von Chibi-Robo nur eine geringe Kapazität. Habt Ihr aber Aufgaben gelöst, gibt es 'Glückspunkte', mit denen Ihr Euren Blechkumpan aufmotzt, so dass weitere Ausflüge ohne ständige Steckdosensuche möglich werden. Auch praktische Leitern und Brücken, die den Zugang zu erhöhten Ebenen erleichtern, sind im Angebot. Das Abenteuer findet in zeitlich begrenzten Tag- und Nachtabschnitten statt: So gibt es immer wieder Situationen, die z.B. ausschließlich in der Dunkelheit auftreten, weil etwa herumliegendes Spielzeug nur lebendig wird, wenn die Menschen im Bett liegen. Diese Faktoren spielen eine wichtige Rolle, denn regelmäßig benötigt Ihr zur Lösung von Aufgaben Gegenstände oder Verkleidungen, die nur bestimmte Charaktere herausrücken – mit dem passenden Outfit täuscht Ihr z.B. den aufdringlichen Haushund oder könnt auf Knopfdruck den Rest des Tages vorbeihuschen lassen. Natürlich beschränken sich Chibi-Robos Abenteuer nicht nur auf Putzeinlagen und Botengänge: Schlüsselereignisse treiben die skurrile Story voran, in der es nicht nur um die Rettung des Familienglücks geht, sondern auch Aliens und das Schicksal der Welt eine Rolle spielen. *us*

Ulrich Steppberger



Ich mag putzige Spiele: Darum habe ich auch "Chibi-Robo" in mein Herz geschlossen, denn der Blechwinzling und seine Kumpane sind einfach niedlich. Technisch wirkt die Grafik etwas altbacken, doch der liebenswürdige Stil überzeugt trotzdem, auch die quirlige Soundkulisse passt. Nur mit den Abenteuern, die der Miniheld im Haushalt erlebt, werde ich nicht ganz glücklich. Zwar gibt es viel zu tun und zu entdecken, doch die ersten Spielstunden sind schleppend: Anfangs ist Euer Aktionsradius arg eingeschränkt und Ihr seid permanent mit mäßig interessanten Miniaufgaben beschäftigt. Später mildern ergatterte Extras diese Ärgernisse ab, doch bis dahin dauert es lange – bringt Ihr die nötige Geduld mit, solltet Ihr "Chibi-Robo" eine Chance geben.



NGC Wenn Fische reden könnten... vielleicht würde den Kiemenatmern ein Keks schmecken und Ihr für die gute Tat Glückspunkte einsacken.

Die Chroniken von Narnia

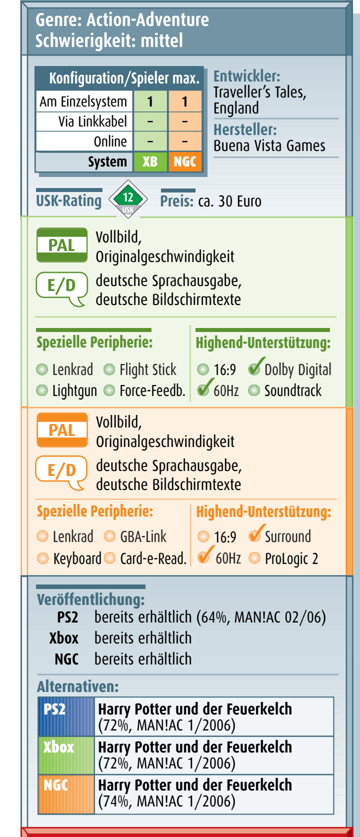


XB Im von der fiesen Schneehexe regierten Narnia herrscht ewiger Winter. Jadis' Wolfsschergen bekämpft Ihr zunächst per Stecken, später mit dem Schwert.

Disneys Realverfilmung des christlich geprägten Fantasy-Romanklassikers gibt's ab sofort auch für Xbox und Gamecube: Wie auf der PS2 steuert Ihr die vier Pevensie-Kinder durch ihr zerbombtes Haus in London, das Anwesen des Professors – und schließlich durch die meist verschneite Märchenwelt Narnia mit all ihren sprechenden Tieren, Fabelwesen sowie sonstigen Märchengestalten. Wieder sind vor allem Köpfchen und Teamwork gefragt, wenn der starke Edmund, die schlaue Susan, der übellaunige Peter und die kleine Lucy ihre individuellen Talente einsetzen. Zerschlagt Eisbarrieren, sammelt wertvolle Münzen und wehrt Euch mit Stock, Schwert oder Bogen gegen die Monster der bösen Hexe.
Derweil die PS2-Fassung des simpel gestrickten Action-Adventures unter dem überzogen hohen Schwierigkeitsgrad und teils schwer durchschaubaren Puzzles litt, hat Entwickler Traveller's Tales für die Umsetzungen dezent nachgebessert. "Narnia" ist und bleibt Durchschnitt, aber immerhin rätselt und prügelt es sich hier merklich leichter. *rb*



NGC Im Haus des Professors sucht Ihr Eure kleine Schwester Lucy.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	XB	NGC

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Buena Vista Games

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (64%, MAN!AC 02/06)
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Harry Potter und der Feuerkelch (72%, MAN!AC 1/2006)
Xbox	Harry Potter und der Feuerkelch (72%, MAN!AC 1/2006)
NGC	Harry Potter und der Feuerkelch (74%, MAN!AC 1/2006)



Braves Kinder-Adventure für Fans der Kinovorlage. Weniger frustig als die hektische PS2-Version.

Zathura

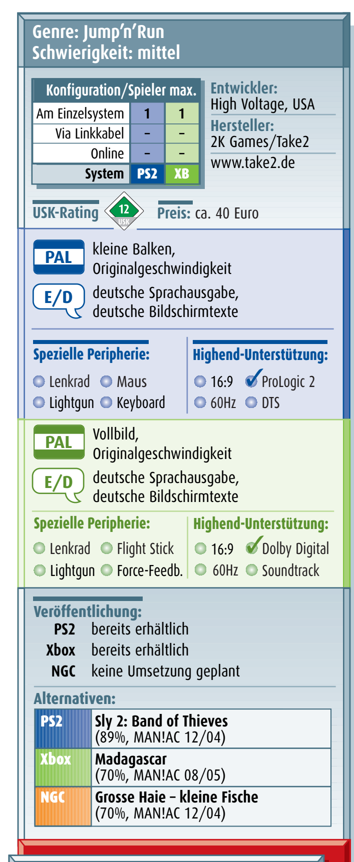


XB In der Raumstation balgen sich die Brüder mit urigen Roboter-Drohnen. Walter geht mit dem jüngst gefundenen Schraubenschlüssel auf die Blechbirnen los.

Nach "Jumanji" wird schon wieder ein magisches Brettspiel auf die Kinowelt losgelassen: Diesmal sind es zwei Brüder, die in den Bann des geheimnisvollen Spielzeugs geraten – und statt Safari-Stimmung mit Löwe bzw. Krokodil sind haarsträubende Weltraum-Eskapaden zwischen hungrigen Aliens angesagt. High Voltage Software setzt den Film als nicht minder kinderfreundliches Action-Abenteuer mit kniffligen Jump'n'Run- und Baller-Einlagen um. Welchen von den beiden Helden Ihr mimt, entscheidet das Spiel: Derweil der findige kleine Danny auf der Suche nach seinem großen Bruder Walter schnell mit futuristischen Wummen zurechtkommt, verlässt sich Letzterer lieber auf seine Muskeln und zertrümmert Blechkameraden mit einem beherzten Schraubenschlüssel-Hieb. Nur schade, dass eine völlig vermurkste Steuerung und eine schlampige Kollisionsabfrage "Zathura" für die junge Zielgruppe gänzlich ungeeignet machen. Und anders als der visuell abwechslungsreiche Film ist's auch optisch ein ausgesprochener Langeweiler. *rb*



PS2 Will seinen Hamster vor dem Meteoritenschauer retten: Danny.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: 2K Games/Take2
www.take2.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 40 Euro

PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Sly 2: Band of Thieves (89%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Madagascar (70%, MAN!AC 08/05)
NGC	Grosse Haie – kleine Fische (70%, MAN!AC 12/04)

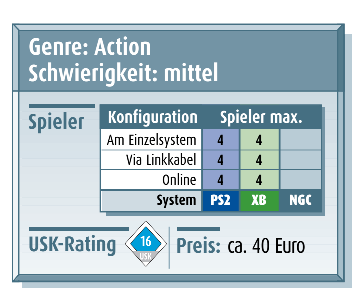


Lieber ein Brettspiel zocken: schlampige und optisch öde Umsetzung des Kinofilms.





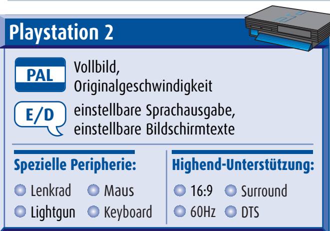
Gauntlet Seven Sorrows



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler: Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	4	4	
Online	4	4	
System	PS2	XB	NGC

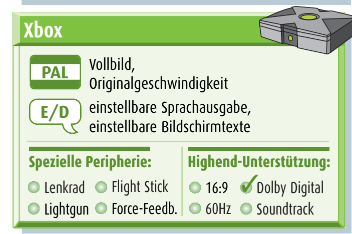
USK-Rating 16 Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ eingängiges Spielprinzip
+ sinnfreie, kurzweilige Metzelei
+ tadellos spielbarer Multiplayer-Modus...

Contra
- ...mit Kameraproblemen
- dämliche Feinde
- viel zu kurz

Alternativen:
PS2: Champions: Return to Arms (85%, MAN!AC 05/05)
Xbox: X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (79%, MAN!AC 12/05)
NGC: X-Men Legends (79%, MAN!AC 11/04)



Gauntlet Seven Sorrows



Playstation 2: Grafik 50 %, Sound 60 % – 56 % Spielspaß
Xbox: Grafik 65 %, Sound 60 % – 60 % Spielspaß

Kurze, sinnfreie Hackerei mit simplem Aufrüstsystem; genau das Richtige für zwischendurch.



XB Da schlägt das Herz eines "Gauntlet"-Fans schneller: Schatztruhen mit wertvollem Inhalt im Hintergrund, Monstergeneratoren, die ständig neuen Abschaum produzieren, und der Tod höchstpersönlich, der nur bei Superattacken klein beigibt.

1985 metzelten sich erstmals die vier unsterblichen Verbündeten durch schier unbegrenzte Monstermassen. Im Jahre 2006 muss das heroische Quartett das mächtige Reich Uricointi von den Sünden des Kaisers befreien. Wählt aus kräftigem Krieger, wieselflinker Walküre, mächtigem Zauberer und grazilem Elfen. Alle haben ihre Vor- und Nachteile: Während der muskelbepackte Krieger im Nahkampf mit wuchtigen Schlägen die Monsterreihen dezimiert, schießt der Elf aus sicherer Entfernung das Feindpack zielgenau ab. Alle Protagonisten verfügen zudem über zahlreiche Combo-Attacken, die Ihr teilweise noch für bare Münze kauft. Besonders wirkungsvoll sind magische Attacken, die Euch aber wiederaufladbare Mana-Kraft kosten. Einen besonders zerstörerischen Mana-Blast lasst Ihr bei vollem Balken vom Stapel – dieser ist auch die einzige Chance, den auftauchenden Tod zu vertreiben.



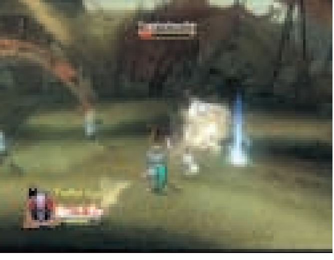
PS2 Grafisch deutlich schwächer als die Xbox-Variante: In beiden Versionen gibt's zu zweit Übersichtsprobleme.

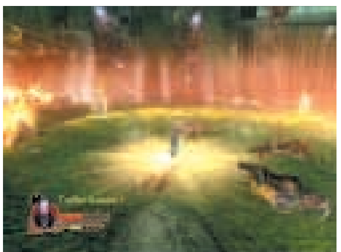


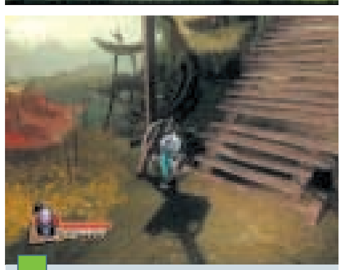
PS2 Gruselige Zwischensequenzen erzählen die sündige Geschichte.

Schnetzeln ohne Gnade

Nicht nur der Sensenmann macht Euch das Leben schwer: Robuste Monstergeneratoren spucken ständig neue Höllengestalten aus – zerstört also erst die Brutstätte und verdrescht danach aufdringliche Wesen wie Skelettspinnen, Eber oder furchteinflößende Dämonen. Die 16 verwinkelten Abschnitte führen Euch durch modrige Kellergewölbe, Piraten verseuchte Städte oder finstere Wälder. Außerdem lauern sechs harte Endgegner-Buben auf Euer Eintreffen.







XB Die Bosse putzt Ihr bis auf den letzten locker weg. Eine Superattacke sorgt für Ruhe, kostet aber Mana-Kraft. Selbst ein Held muss richtig anpacken, um neue Wege zu öffnen (von oben).

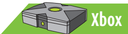
Das Heldenquartett sammelt bei Gegner-Konfrontationen Erfahrungspunkte – ladet alle fünf Punkte auf, um einen höheren Level zu erreichen. Serientypisch findet Ihr in zahlreichen Schatullen nützliche Items. Nahrung wie Truthahn, Käse und Schinken verbessert Eure Gesundheit, interaktive Objektive wie Schlüssel öffnen magische Tore und Goldmünzen gelten als bewährtes Zahlungsmittel. Zudem gibt es verschiedene Schalter: Mit Boden- und Kurbelvarianten hebt Ihr etwa Holzbarrikaden hoch, weit entfernte Mechanismen müsst Ihr per Schuss aktivieren, um eine Reaktion zu registrieren.

Am Ende eines Levels rüstet Ihr Euren Kämpfer mit neuen Combo-Angriffen oder Magie-Attacken auf. Schließlich dürfen bis zu vier Spieler on- und offline gemeinsam in die Schlacht ziehen und das Land von dem Bösen befreien. *rf*

Raphael Fiore



Retro-Schnetzelei ohne Überraschungen: Das sinnfreie Spielprinzip sagt mir eigentlich zu. Zocken, nebenbei mit Kumpels quatschen und gemütlich Fast-Food verschlingen – das geht beim simplen Ablauf problemlos. Mit Genregrößen wie "Baldur's Gate" oder "Champions" kann der neueste "Gauntlet"-Ableger aber nicht mithalten. Das Combo-System fällt dünn aus und mit den Standardschlägen schnetzelt Ihr Euch problemlos durch die Gegnerhorden – der dämlichen KI sei Dank. Auch die spartanische, auf der PS2 sogar ruckelige Optik lässt kein Fantasy-Feeling aufkommen. Schließlich sehen auch ungeübte Zocker nach knapp vier Stunden den Abspann. Wer auf unkomplizierte Metzeleien steht, hat trotzdem einen kurzweiligen Abend.


Xbox

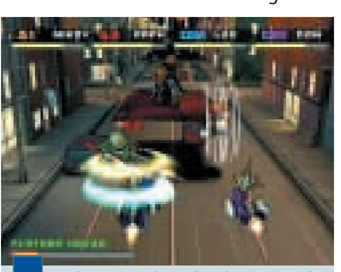

Playstation 2

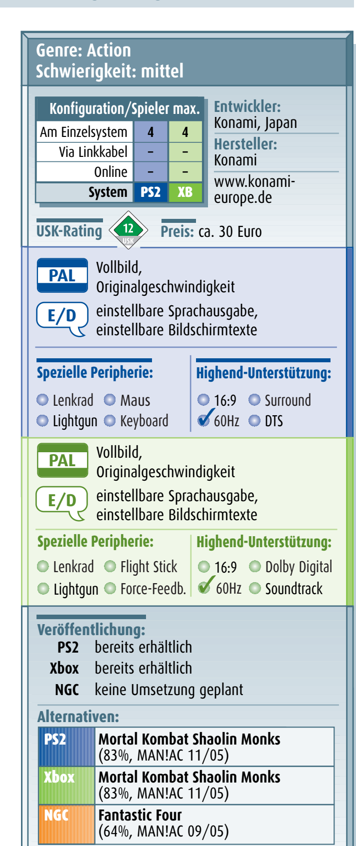
Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare



XB Vier Spieler hampeln mit den Turtles herum. Erwartet aber keine allzu große Hilfe von den Kollegen, die auf die künstliche Intelligenz angewiesen sind.

Konami wird nicht müde, die Videospielwelt mit drittklassigen "Turtles"-Titeln zu strafen. Und wer ist daran schuld? Ihr! Würden nämlich die Softwaregurken der Altkröten im Regal verschimmeln, kämen die Konami-Verantwortlichen kaum auf die Idee, uns alle paar Monate eine weitere Reptilenschlägerei zu servieren. Dann blieben Euch langweilige Kämpfe im Sekundentakt ebenso erspart wie halbgare Hoverboard-Rasereien. Auch bräuchtet Ihr Euch nicht mit unterirdischer KI, massiven Kameraproblemen und einem geradezu lachhaften Move-Repertoire herumzuschlagen. Garantierte beim Vorgänger "Battle Nexus" die grafische Abwechslung auf den unterirdischen Planeten noch einen gewissen Unterhaltungswert, enttäuscht "Mutant Nightmare" auch in dieser Hinsicht. Wer sich schon immer durch dröge Häuserschluchten im – zugegebenermaßen passenden – Comic-Look schlägern wollte, dem sei auch der Kauf dieser Krötenkeilerei empfohlen. Alle anderen machen einen weiten Bogen um das lieblose Gedresche – sonst droht ein Nachfolger. *ms*


PS2 In den Hoverboardeinlagen greift Ihr Feinde mit Salti und Spins an.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating 12
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Mortal Kombat Shaolin Monks (83%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Mortal Kombat Shaolin Monks (83%, MAN!AC 11/05)
NGC	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

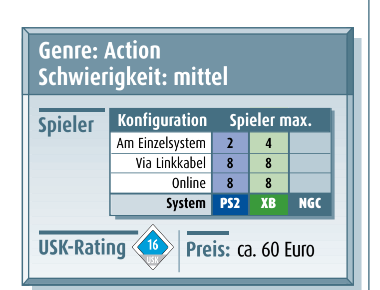

Playstation 2
Grafik 54 %
Sound 48 %
35 % Spielspaß

Xbox
Grafik 54 %
Sound 48 %
35 % Spielspaß

Und es geht weiter bergab: dröges Comic-Gekloppe, das nach wenigen Minuten langweilt.



Rogue Trooper

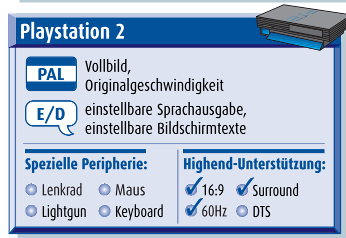


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	8	8	
Online	8	8	
System	PS2	XB	NGC

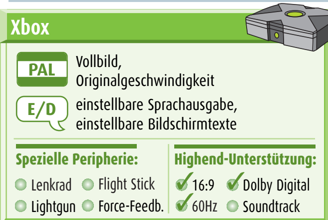
USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

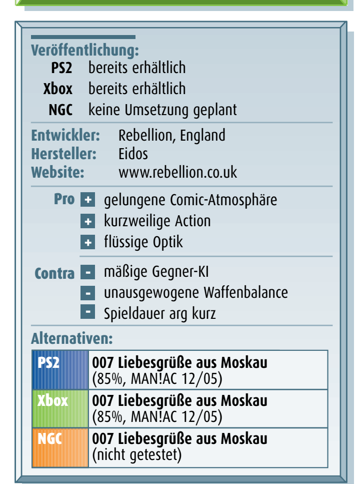
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround ✓, 60Hz ✓, DTS



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack



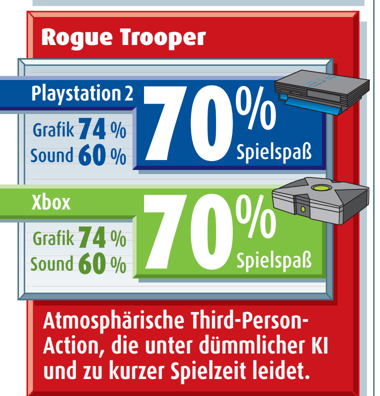
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Eidos
Website: www.rebellion.co.uk

Pro
+ gelungene Comic-Atmosphäre
+ kurzweilige Action
+ flüssige Optik

Contra
- mäßige Gegner-KI
- unausgewogene Waffenbalance
- Spieldauer arg kurz

Alternativen:
PS2: 007 Liebesgrüße aus Moskau (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox: 007 Liebesgrüße aus Moskau (85%, MAN!AC 12/05)
NGC: 007 Liebesgrüße aus Moskau (nicht getestet)



Rogue Trooper

Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 60 % – 70% Spielspaß
Xbox: Grafik 74 %, Sound 60 % – 70% Spielspaß

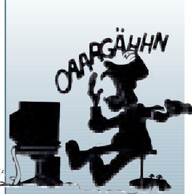
Atmosphärische Third-Person-Action, die unter dümmlicher KI und zu kurzer Spielzeit leidet.



PS2 Dank halbautomatischer Zielerfassung habt Ihr die bösen und nicht besonders hellen Buben fix anvisiert.

Comic-Experten und Sylvester-Stallone-Fans ist Judge Dredd ein Begriff. Wenige kennen jedoch den GI Rogue, obwohl er nicht minder heroische Taten vollbringt und aus dem gleichen Hause stammt: 2000 AD. Rebellion hat sich die Comic-Lizenz zu "Rogue Trooper" gesichert und einen waschechten Third-Person-Shooter entwickelt. Protagonist Rogue wird dem Begriff 'Ein-Mann-Armee' als erster Actionheld wirklich gerecht, denn er muss schon früh im Spielverlauf den Tod seiner Squad-Mitglieder Bagman, Helm und Gunnar mitansehen und kann diese nur noch in Form eines Mikrochips in seine Ausrüstung integrieren. In die Waffe eingebaut gibt Gunnar nicht nur vorlaute Kommentare ab, sondern hilft durch seine automatische Zielerfassung und die Tatsache, dass er auf Wunsch alleine das Feuer auf Feinde eröffnet. Bagman kommt selbstredend in den Rucksack und sorgt dort für Ordnung, genügend Munition und neue Items sowie Upgrades. Schließlich hilft Euch Helm in Form eines Radars oder Ablenkungs-Hologramms – so lange er Euer Haupt schmückt. Denn ihn könnt Ihr auch an Terminals und Computern absetzen, die es zu hacken gilt.

Michael Wieczorek



Bei "Rogue Trooper" war Entwickler Rebellion wohl noch im "Sniper Elite"-Fieber: Anders kann ich mir nicht erklären, warum die Waffenbalance derart mäßig ist. Camper bleiben die meiste Zeit in sicherem Terrain und entledigen sich monoton der Gegner. Da Letztgenannte über k.I. (kaum Intelligenz) verfügen, sind sie nur williges Kanonenfutter. Die 13 Missionen sind recht abwechslungsreich gescriptet und Ihr werdet für sechs Stunden gut unterhalten. Obwohl "Rogue Trooper" atmosphärisch gelungen ist, hätte ich mir einen orchestralen Soundtrack gewünscht. Ein zweiter akustischer Patzer sind die deutschen Stimmen, die nicht mit den englischen mithalten können. Nervig: das Einsammeln von Altmetall von gefallenen Gegnern zur Herstellung von Munition und Upgrades.





PS2 Heckenschützen (unten) leben länger als digitale Rambos.

Blauer Action-Cocktail

Der sehr klassische Spielverlauf setzt den Fokus auf Projektilduelle. Wahlweise könnt Ihr die gegnerischen Nort-Soldaten mit Pistole, MG, Shotgun und mächtiger Strahlenkanone ausschalten oder Euch als effektiver Sniper im Hintergrund halten. Selten steht Euer Alter Ego auch blechernen Widersachern gegenüber: Mechs werden erst per Störgranate außer Gefecht gesetzt, mit dem Sammywerfer holt Ihr allerlei Fluggerät vom Himmel. In den technischen Aspekten Grafik und Sound ist "Rogue Trooper" gehobener Durchschnitt. Die Xbox-Version gefällt durch weniger Kantenflimmern. *mi*

XB Ab und an entert Ihr stationäre Geschütze und erledigt dick gepanzerte Flugvehikel.



XB Ziemlich chaotisch: Im Multiplayer-Modus segnet Ihr schon mal aus unerfindlichen Gründen das Zeitliche.

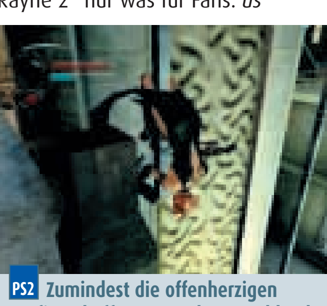
BloodRayne 2



XB Rayne bewegt sich in zweifelhaften Gesellschaften: Kein Wunder, dass sie aggressive Dominas zu ihren Feinden zählt.

Die Vampir-Kriegerin Rayne hat in Deutschland kein Glück: Ihr erster Videospiel-Auftritt schaffte es wegen Nazi-Symbolik gar nicht in die Läden und dann wurde das bissige Mädel auch noch von Filmemacher Uwe Boll missbraucht. Auch "BloodRayne 2" kommt hier zu Lande nur in einer kräftig entschärften Fassung auf den Markt, die gänzlich auf Blut und abgetrennte Gliedmaßen verzichtet.

Diese umfassende Bearbeitung hat auch eine ganze Weile gebraucht, denn das US-Original erschien vor weit über einem Jahr (Import-Test in MAN!AC 01/05). Die lange Wartezeit hat dem inzwischen etwas antiquierten Action-Gemetzel nicht gut getan, denn inzwischen wirkt das latent eintönige Killen noch betagter. Und während Gewalt eigentlich nicht der Hauptreiz eines Spiels sein sollte, fehlt der deutschen Fassung durch die so rabiate Entschärfung sprichwörtlich der Biss: Die schlichten Schnetzeleien wirken teils unfreiwillig komisch, die gelegentlichen Akrobatik-Einlagen lockern das Geschehen wenigstens etwas auf – so ist "BloodRayne 2" nur was für Fans. *us*



PS2 Zumindest die offenherzigen Outfits schafften es nach Deutschland.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Terminal Reality, USA
Hersteller: Majesco/THQ
www.thq.de

USK-Rating: 18 Preis: ca. 45 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
Xbox Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
NGC Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 02/06)

Playstation 2: Grafik 70 %, Sound 61 % – 68 % Spielspaß
Xbox: Grafik 68 %, Sound 61 % – 68 % Spielspaß

Ordentliche Action-Metzelei, die aufgrund vieler Schnittauflagen arg blutleer geriet.

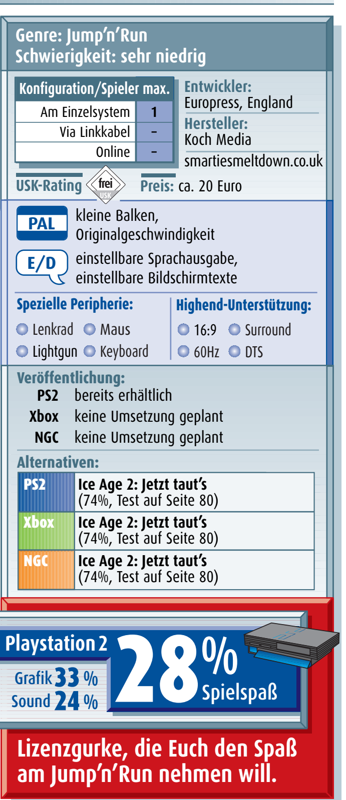
Smarties Meltdown





PS2 Der blanke Horror: Die Fratzen der Feinde lassen Euch das Blut gefrieren.

Das Lizenzspiel, auf das niemand gewartet hat: Hüpft und rollt in Person der Schokolinse Big Blue durch ruckelige, gleichförmige 3D-Areale, sammelt Eure bunten Kumpels ein und attackiert böse Schufte mit Faustschlag oder Schokoladenschuss. Gähnend langweilige Missionsziele, ungenaue Steuerung, massive Kamera- und Kollisionsabfrageprobleme vermiesen die simple Hüpferei bereits in den Grundzügen. Naschkatzen investieren die 20 Euro lieber in Süßkram, kalorienbewusste Zocker greifen zu einem der weit besseren Genrevertreter aus dem Budgetsektor. *ms*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: sehr niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Europress, England
Hersteller: Koch Media
smartiesmeltdown.co.uk

USK-Rating: frei Preis: ca. 20 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ice Age 2: Jetzt taut's (74%, Test auf Seite 80)
Xbox Ice Age 2: Jetzt taut's (74%, Test auf Seite 80)
NGC Ice Age 2: Jetzt taut's (74%, Test auf Seite 80)

Playstation 2: Grafik 33 %, Sound 24 % – 28 % Spielspaß

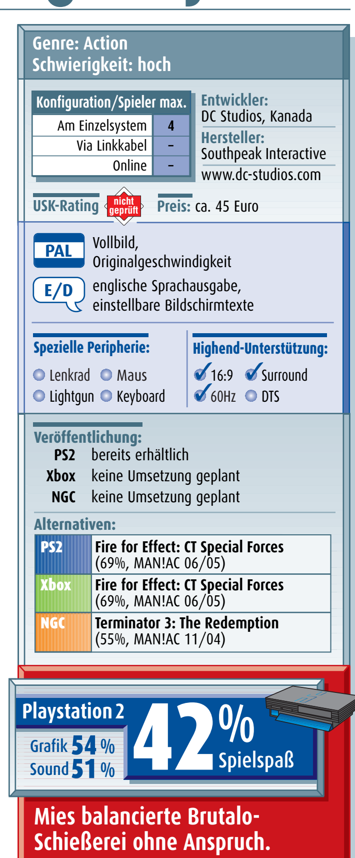
Lizenzgurke, die Euch den Spaß am Jump'n'Run nehmen will.

State of Emergency 2



PS2 Praktisch, wenn man bei der eigenen Hinrichtung eine Uzi dabei hat.

"State of Emergency 2" ist in fast jeder Beziehung unterdurchschnittlich: strohdumme Gegner, einfallslose Missionsziele und grottige Fahr- und Flugmissionen kaufen der anfangs flotten Ballerei schnell den Schneid ab. Die Steuerung geriet ordentlich, dafür nerven mies ausbalancierter Schwierigkeitsgrad und nutzlose CPU-Kollegen. Ebenso überflüssig wie einfallslos: Dauergeballer in den kurzen 'Arcade'-Missionen und obligatorische Deathmatch-Partien. Lediglich in puncto Brutalität platziert sich der Titel weit im Vorderfeld. Da das aber noch nie ein Qualitätsattribut war, lasst Ihr die tumbe Schießerei am besten im Regal stehen. *ms*



Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: DC Studios, Kanada
Hersteller: Southpeak Interactive
www.dc-studios.com

USK-Rating: nicht geprüft Preis: ca. 45 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround (✓), 60Hz (✓), DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Fire for Effect: CT Special Forces (69%, MAN!AC 06/05)
Xbox Fire for Effect: CT Special Forces (69%, MAN!AC 06/05)
NGC Terminator 3: The Redemption (55%, MAN!AC 11/04)

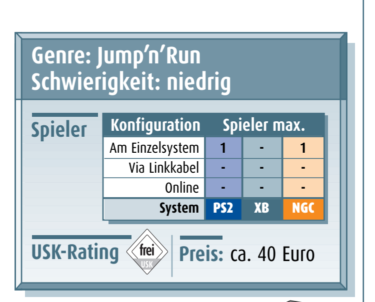
Playstation 2: Grafik 54 %, Sound 51 % – 42 % Spielspaß

Mies balancierte Brutalo-Schießerei ohne Anspruch.





Ice Age 2 Jetzt taut's

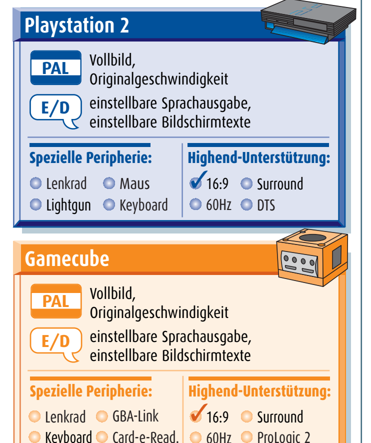


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Spieler – Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-

Spieler max.

USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

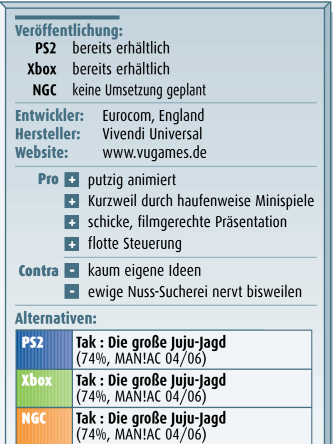
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



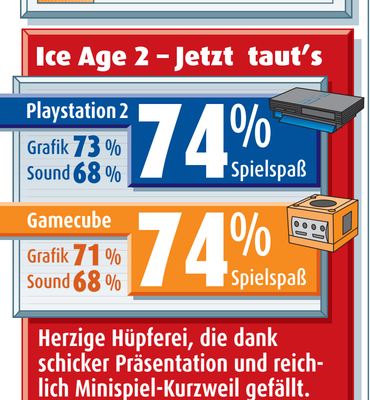
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vugames.de

Pro
+ putzig animiert
+ Kurzweil durch haufenweise Minispiele
+ schicke, filmgerechte Präsentation
+ flotte Steuerung

Contra
- kaum eigene Ideen
- ewige Nuss-Sucherei nervt bisweilen

Alternativen:
PS2: Tak : Die große Juju-Jagd (74%, MAN!AC 04/06)
Xbox: Tak : Die große Juju-Jagd (74%, MAN!AC 04/06)
NGC: Tak : Die große Juju-Jagd (74%, MAN!AC 04/06)



Ice Age 2 – Jetzt taut's

Playstation 2: 74% Spielspaß – Grafik 73 %, Sound 68 %
Gamecube: 74% Spielspaß – Grafik 71 %, Sound 68 %

Herzige Hüpferei, die dank schicker Präsentation und reichlich Minispiel-Kurzweil gefällt.



PS2 Vorsicht, Rutschgefahr! Landet Ihr zu oft im klirrend kalten See, treibt Scrat bald als Eisblock herum.

PS2 Teilt mit Scrat eine Wirbelattacke inklusive Verwischeffekt aus oder lasst Sid beim Bemanispiel tanzen (oben).

Kaum ist der zweite Streifen um Manny, Diego und Sid in den Kinos, bricht das CGI-Abenteuer alle Rekorde: Mit 2,4 Millionen Zuschauern allein am ersten Wochenende legte die moderne Arche-Noah-Adaption nicht nur den erfolgreichsten Start eines Animationsfilms hin, sondern avancierte auch gleich zum erfolgreichsten Auftakt eines 'Twentieth Century Fox'-Blockbusters.

Für die Versoftung erkor Entwickler Eurocom den heimlichen Star des Films für die Hauptrolle: Das nimmersatte Säbelzahnhörnchen Scrat hüpft und flitzt durch dreidimensionale Polygonlandschaften – immer auf der Suche nach Nüssen, Eicheln und anderen Leckereien. Überwindet mit Doppelsprung und Lianenschwinger gähnende Gletscherspalten und legt Euch mit tierischen Bewohnern der Eiswelt an: Warzenschwein, Biber oder Fledermaus attackiert Ihr via Kung-Fu-Einlage, Stampfattacke oder Nusswurf. Wer zudem leckere Früchte einsammelt, greift auf Schwanzwirbler und Rollangriff zu. Meist seid Ihr damit beschäftigt, genügend gülden Nüsslein zu finden, die den Ausgang ins nächste Level eröffnen. Doch Ihr seid auch auf die Mitarbeit anderer angewiesen: Die Mammutdame schleudert Scrat in die Baumwipfel, das Nashorn holt mit einer Hornattacke Äpfel vom Baum, der Urzeitbär schließlich befördert die drollige Ratte via Darmgasentledigung an unerreichbare Stellen. Zig Minispiele (in denen Ihr schon mal Sid oder Diego verkörpert) sorgen für Kurzweil. Neben Nussballereien, Rutschpartie im Walbauch und Adlerbaby-Rettung stehen Tanzeinlagen, Schleichintermezzi oder Oppossum-Fangspiel an. *ms*

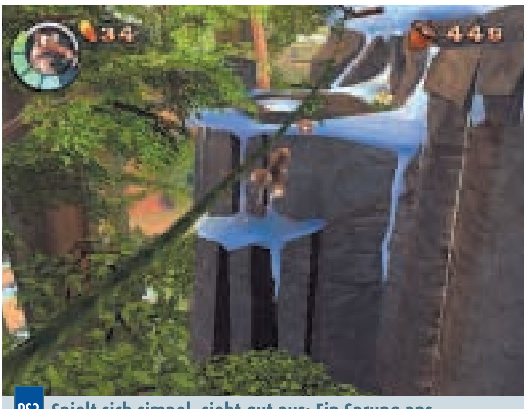


PS2 Ach, ist der lieb! Scrat beäugt sein Fundstück mit kritischem Blick.

Matthias Schmid



Für Fans des Films und junggebliebene Jump'n'Run-Freunde: Die durch und durch friedlich-freundliche Hüpferei glänzt nicht mit revolutionären Spielansätzen, verbindet aber genretypische Geschicklichkeitspassagen in hübschen Arealen mit viel Minispiel-Abwechslung – gekrönt durch die putzigen Animationen des liebenswerten Helden. Wenn Scrat auf dem Eis wild gestikulierend den Halt verliert oder nach versteckten Leckereien schnüffelt, bleibt kein Auge trocken. Dank frei justierbarer Kamera, die Euch nur selten ins falsche Licht rückt, flotter Steuerung und humanem Schwierigkeitsgrad kommen auch ungeübte Spieler zurecht – manche Hüpfpassage fordert aber dennoch mehrere Anläufe. Leider beendet der Abspann den Lizenzspaß viel zu früh.



PS2 Spielt sich simpel, sieht gut aus: Ein Sprung ans Lianenseil genügt und Ihr rutscht gefahrlos über die Tiefe.



NGC Tipps von den Kollegen: Kommt Ihr nicht weiter, befragt die Eisweltbewohner oder lest die Hinweise auf den Holztafeln.

Jacked



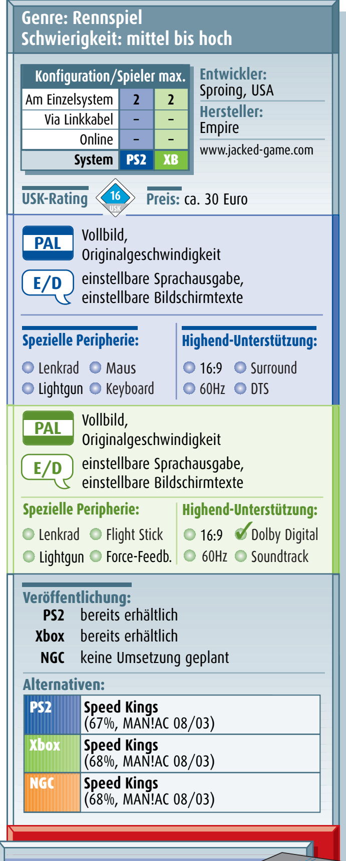
XB Gegenverkehr ist des Rasers größte Freude – besonders, wenn man wie bei "Jacked" kaum Chancen hat, vernünftig auszuweichen.

Zu 16- und 32-Bit-Zeiten erfreute sich Electronic Arts' "Road Rash"-Motorradrüpelei großer Popularität, seit einigen Jahren gab es aber keine vergleichbaren PS-Prügeleien mehr. Schade für Fans der Vorlage, dass die dreiste Low-Budget-Kopie "Jacked" nicht annähernd die Qualität der Vorlage erreicht.

Als Zweirad-Rowdy saust Ihr durch ausgesprochen fade gestaltete Städte und duelliert Euch mit anderen Bikern. Per Analogstick verteilt Ihr Dresche, ist der Konkurrent hinreichend geschwächt, übernehmt Ihr nach "Pursuit Force"-Art auf Knopfdruck seine Maschine. Die Idee ist an sich nicht schlecht und auch der Karriere-Aufbau wäre für den günstigen Preis akzeptabel, doch die gesammelten Mängel nerven im Handumdrehen: Fade Optik und Hindernisse wie zeitweiliger Gegenverkehr, dem kaum auszuweichen ist, verleiden die Raserfreude. Dass sich die Bikes zu allem Überfluss äußerst schwerfällig und unhandlich steuern, wundert kaum noch. Wer in "Road Rash"-Erinnerungen schwelgen will, sucht besser auf dem Flohmarkt danach. *us*



PS2 Und hopp: Feindliche Bikes werden kurzerhand übernommen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Sproing, USA
Hersteller: Empire
www.jacked-game.com

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Speed Kings (67%, MAN!AC 08/03)
Xbox Speed Kings (68%, MAN!AC 08/03)
NGC Speed Kings (68%, MAN!AC 08/03)



Playstation 2
Grafik 41 %
Sound 52 %
35 % Spielspaß

Xbox
Grafik 45 %
Sound 52 %
35 % Spielspaß

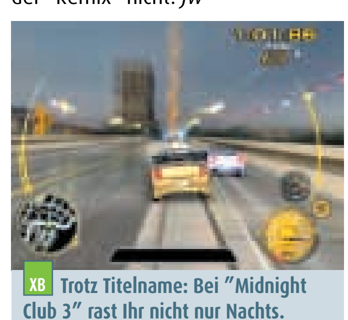
Dröge "Road Rash"-Kopie, die mit unfairen Spielelementen und schwacher Grafik nervt.

Midnight Club 3 DUB Edition Remix

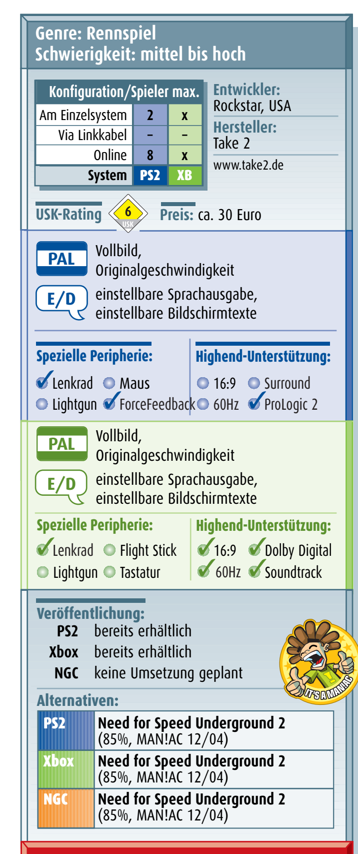


PS2 Typisch Tokio: In der japanischen Metropole flitzt Ihr durch Tempelanlagen und von Neonreklamen grell beleuchtete Straßen.

Remixen ist im Musikbereich ein beliebtes Stilmittel, um Songs eine völlig neue Richtung zu geben. Ganz so weit geht die Neuauflage von "Midnight Club 3" nicht: Stattdessen wird der ein Jahr alte Renntitel mit 24 weiteren Fahrzeugen, 25 neuen Songs und einer zusätzlichen Stadt samt eigenständigem Spielmodus frisch aufgelegt. Die von Anfang an wählbare Tokio Challenge funktioniert nach den gleichen Regeln des Hauptspiels: Ihr kauft ein Auto, frisiert die Karre technisch wie optisch und tretet bei verschiedenen Rennen im Stadtgebiet an. Die Strecken sind anders bei der Tuningkonkurrenz nicht künstlich begrenzt – das komplette Straßennetz steht Euch als Spielwiese zur Verfügung. Die Route zum Ziel bestimmt Ihr, Checkpoints in Form von Lichtsäulen geben grob die Richtung vor. Grenzenlos auch der Online-Multiplayer-Modus: "Remix"-Fahrer und Spieler der alten Version dürfen gegeneinander antreten – allerdings nicht auf den Strecken der Tokio Challenge. Trotz neuer Inhalte: Für "Midnight Club 3"-Besitzer lohnt sich der "Remix" nicht. *jw*



XB Trotz Titelname: Bei "Midnight Club 3" rast Ihr nicht nur Nachts.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	x
Via Linkkabel	–	–
Online	8	x
System	PS2	XB

Entwickler: Rockstar, USA
Hersteller: Take 2
www.take2.de

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 30 Euro

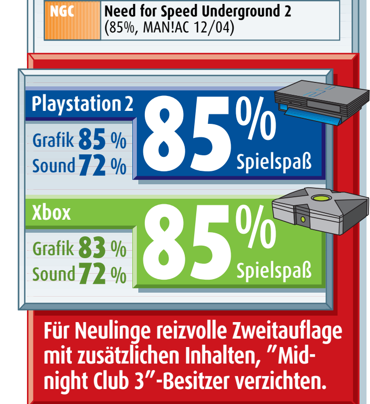
PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ ForceFeedback
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Tastatur
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

IT'S A MAN!AC

Alternativen:
PS2 Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
Xbox Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
NGC Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)



Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 72 %
85 % Spielspaß

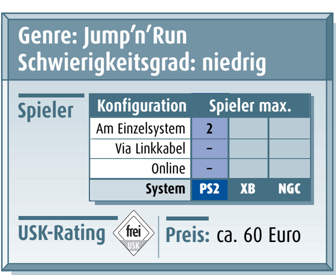
Xbox
Grafik 83 %
Sound 72 %
85 % Spielspaß

Für Neulinge reizvolle Zweitauflage mit zusätzlichen Inhalten, "Midnight Club 3"-Besitzer verzichten.



Ape Escape 3

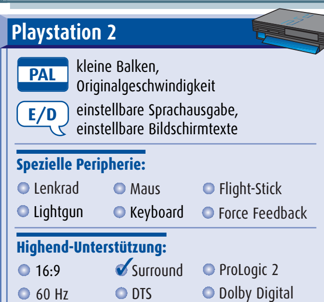

PS2 Ihr schaltet wieder drei lustige Minispiele wie das Affenwerfen frei.


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

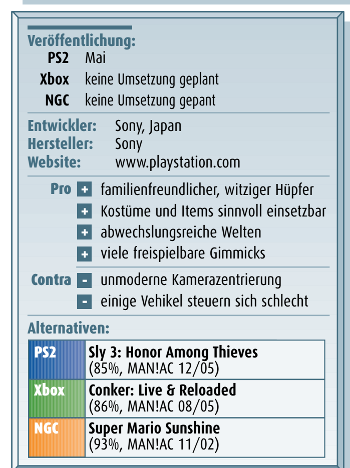
USK-Rating frei | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung gepant

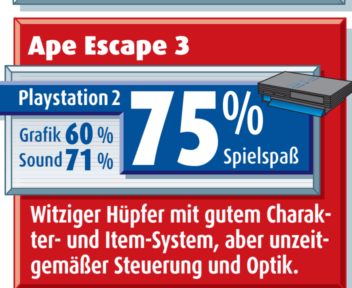
Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.com

Pro
+ familienfreundlicher, witziger Hüpfer
+ Kostüme und Items sinnvoll einsetzbar
+ abwechslungsreiche Welten
+ viele freispielbare Gimmicks

Contra
- unmoderne Kamerazentrierung
- einige Vehikel steuern sich schlecht

Alternativen:

PS2	Sly 3: Honor Among Thieves (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Conker: Live & Reloaded (86%, MAN!AC 08/05)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)


Ape Escape 3
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 71 %
75 % Spielspaß

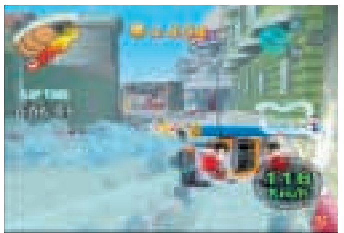
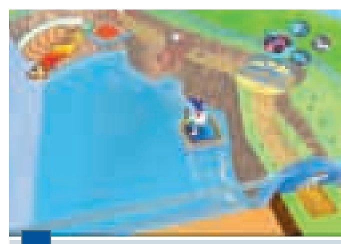
Witziger Hüpfer mit gutem Charakter- und Item-System, aber unzeitgemäßer Steuerung und Optik.


PS2 Neuerdings schlüpfen die Affenjäger in diverse Kostüme und erhalten neue Fähigkeiten. Als Cowboy verfügt Ihr etwa über zwei schnelle Colts.

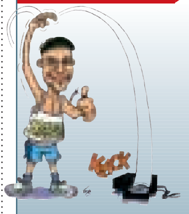
1999 wurde das alte PSone-Pad gegen den Dual-Shock-Controller eingetauscht. Der bunte Hüpfer "Ape Escape" war perfekt auf die neue Hardware zugeschnitten und funktionierte auch nur damit: Mit dem linken Stick lief Euer Held durch das verlauste Abenteuer, mit dem rechten Hebel setzte der Affenfänger Items und Waffen ein – Sony entsorgte so die alten Digikreuz-Pads.
Die launige Hüpferei erhielt in Japan einen "Luigi's Mansion"-inspirierten Nachfolger namens "Piposaru 2001". Dieser blieb uns verwehrt – der eigentlich schon dritte Teil "Ape Escape 2" schloss nahtlos an die Geschichte des Erstlings an und auch die neuste Primatenentsorgung übernimmt viele Ideen des Originals.
Verlauste Primaten terrorisieren die Erde – damit kein zweiter 'Planet der Affen' entsteht, müsst Ihr die freche Bande mit Eurem Netz einfangen. Die Tiere verstecken sich in 28 verwinkelten Levels, die berühmte Märchen, Filme und Theaterstücke zum Vorbild nehmen. Im einem Wäldchen jagt Ihr etwa Affen, die sich als Rotkäppchen und böser Wolf kostümieren. Später betretet Ihr ein düsteres Anwesen – hier haust ein Primat mit Eishockeymaske. Das Vieh hört auf den Namen 'Jasoon' und jagt Euch mit blutiger Kettensäge. Apropos jagen: Neuerdings luchsen Euch die frechen Affen Items ab und gehen mit dem Fangnetz auf Heldenpirsch. Erhaschen Euch die Biester, startet Ihr den Level von vorne. Bereits gefangene Affen bleiben aber zum Glück im Käfig.

Affenhatz und Maskerade

In jeder Welt erhaltet Ihr ein Kostüm, dass Euch neue Eigenschaften verleiht: Als Ritter vermöbelt Ihr Feinde mit riesigem Schwert und schützt Euch mit feuerresistentem Schild. Dank Ninja-Kleid lauft Ihr an Wänden entlang und schwebt über Abgründe. Ausserdem erhaltet Ihr im Verlauf der Hüpferei zahlreiche Items: Mit dem Hula-Reifen rast Ihr durch die Gegend, per Steinschleuder schießt Ihr weit entfernte Ziele ab und mit dem Minipropeller fliegt Ihr senkrecht in die Höhe. Die Suche nach den über 400 Affen steht zwar im Mittelpunkt, daneben gibt's aber etliche knackige Hüpfabschnitte und simple Rätsel. Ausserdem messt Ihr Euch mit über einem halben Dutzend Oberaffen. Sammelt auch fleißig Münzen und kauft davon Bilder, Filme, Musik sowie tolle Minispiele, darunter eine "Metal Gear Solid"-Parodie. *rf*



PS2 Mit der Affenkamera entdeckt Ihr gut versteckte Primaten. Ihr steigt in zahlreiche Vehikel wie diesen flotten Schlitten ein. Eine der besten Szenen: Steuert das ferngesteuerte Auto durch einen Mini-Glaspark (von oben).

Raphael Fiore



Trotz angegrauter Optik und Steuerung macht die Affenjagd Spaß: Wer die ersten beiden "Ape Escape"-Hüpfereien sein Eigen nennt, fühlt sich sofort zu Hause. Alle anderen lästern über veraltete Spielmechanik, altbackene Grafik und Kameraprobleme. Zudem steuert sich der Robomech äußerst träge, innovative Ideen fehlen ebenso. Genug gemeckert: Denn die kindertaugliche Hüpferei macht auch vieles richtig. Die riesige Primatenbande bringt Euch öfters zum Lachen und die großen Welten sorgen für Kurzweil. Dank zahlreichen Items und Kostümen überzeugt auch die taktische Komponente. Ein Extralob verdienen die Entwickler für mannigfaltige, freispielbare Extras und Minispiele. Besonders ans Herz gewachsen sind mir die Horoskop-Affen – drollig!


PS2 Solange die blauen Lampen leuchten, fühlen sich die Affen sicher.


PS2 Seiltanz: Euer Held setzt bei Bossduellen auf seine Verwandlungskünste.

Ford Street Racing

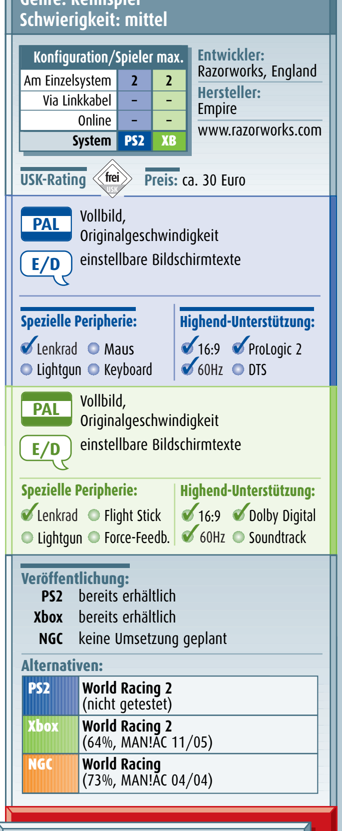


XB So soll's sein: Klappen die Team-Manöver wie gewünscht, schiebt sich Eure Blechkolonne unweigerlich auf die vorderen Plätze.

Alle Jahre wieder beschert uns Empire ein neues Low-Budget-Rennspiel rund um ihre Fahrzeug-Lizenz: Diesmal geht's mit "Ford Street Racing" aber in eine andere Richtung als bei den Vorgängern, denn nun steht der Team-Gedanke im Mittelpunkt – ähnliches gab es bislang nur in "Juiced" und "NASCAR 06".
Ihr flitzt wie gehabt in verschiedenen Ford-Modellen um den Kurs, müsst aber nicht alleine den ersten Platz ergattern, sondern im Verbund mit einem oder zwei Kollegen die meisten Punkte einfahren. Dazu lenkt Ihr nicht nur Euer Vehikel, sondern könnt jederzeit zu den anderen Vierrädern wechseln oder sie kommandieren: Schließt Euch für vorteilsbringende Windschattenfahrten zusammen oder veranlasst die Blockade enteilter Konkurrenten. Das Konzept funktioniert in der Praxis ordentlich und lässt sich gut steuern, auch die erneut blitzsaubere Optik überzeugt. Leider wurde dafür an Fahrzeug- und Pistenauswahl gespart, zudem ähneln sich die vorhandenen Kurse grafisch sehr – so ist's nur ein netter Flitter, der sein Potenzial vergeudet. *us*



PS2 Nicht rempeln: Teamkollegen solltet Ihr unterstützen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Razorworks, England
Hersteller: Empire
www.razorworks.com

USK-Rating: frei USK **Preis:** ca. 30 Euro

PAL (PS2): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, ○ DTS

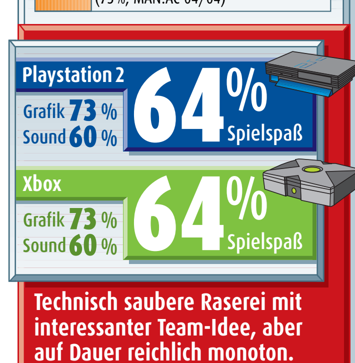
PAL (Xbox): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**World Racing 2** (nicht getestet)
Xbox	**World Racing 2** (64%, MAN!AC 11/05)
NGC	**World Racing** (73%, MAN!AC 04/04)



Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 60 %
64 % Spielspaß

Xbox
Grafik 73 %
Sound 60 %
64 % Spielspaß

Technisch saubere Raserei mit interessanter Team-Idee, aber auf Dauer reichlich monoton.

SpongeBob und seine Freunde: Durch dick und dünn!

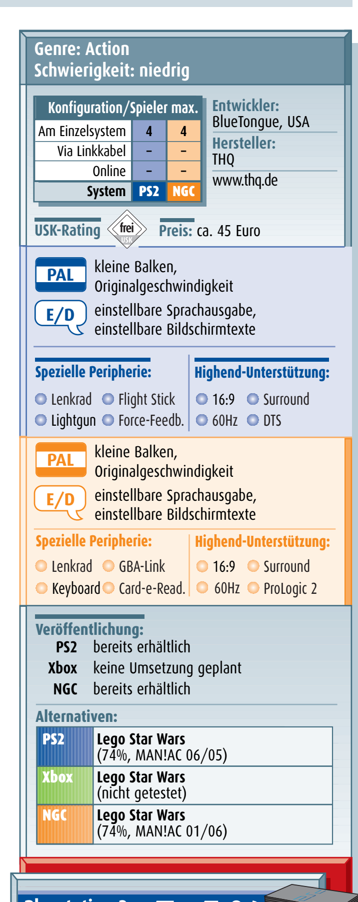


NGC Bunte Kreise zeigen Euch an, welchen Charakter der Rasselbande Ihr gerade steuert. Via Steuerkreuz wechselt Ihr jederzeit zwischen den Helden hin und her.

Sich von einem anderen Titel inspirieren zu lassen, ist an und für sich nichts Verwerfliches – auch der Fisher Sam hat das Schleichen ja nicht erfunden. Beim Spielen von "SpongeBob und seine Freunde: Durch dick und dünn!" wird man allerdings den Eindruck nicht los, die Entwickler hätten den Versuch unternommen, den drolligen Weltraumklamauk "Lego Star Wars" 1:1 zu kopieren. Ihr steuert den Schwammkopf und seine Kumpels Jimmy, Danny und Timmy durch knallbunte Welten, kloppt Zeichentrickmonstern die Rübe krumm und greift zum Lösen von kleinen Rätseleien auf die individuellen Spezialfähigkeiten zurück: Schrumpfkanone, Geistermetamorphose oder Eisstrahl eröffnen neue Möglichkeiten. Hinter der netten Cartoonfassade steckt aber nichts weiter als uninspiriertes Leveldesign, schwammige Steuerung und stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit – die Originalstimmen der Serie müssen ebenfalls draußen bleiben. Junge Zocker, die dennoch nicht auf ihren gelben Helden verzichten wollen, greifen lieber zu den SpongeBob-Hüpfereien. *ms*



PS2 Der Comic-Look fängt den Charme der Vorlage auf beiden Systemen ein.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: BlueTongue, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei USK **Preis:** ca. 45 Euro

PAL (PS2): kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

PAL (NGC): kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	**Lego Star Wars** (74%, MAN!AC 06/05)
Xbox	**Lego Star Wars** (nicht getestet)
NGC	**Lego Star Wars** (74%, MAN!AC 01/06)

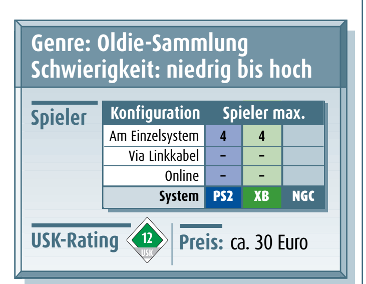
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 63 %
41 % Spielspaß

Gamecube
Grafik 60 %
Sound 63 %
41 % Spielspaß

Dreiste "Lego Star Wars"-Kopie die Euch dank unkreativem Leveldesign in Rekordzeit langweilt.



Taito Legends 2

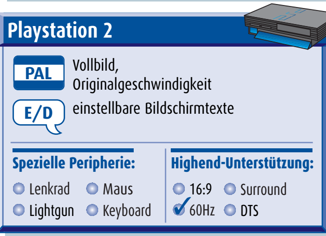


Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

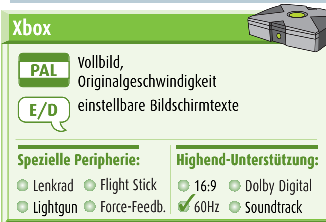
USK-Rating 12 · Preis: ca. 30 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

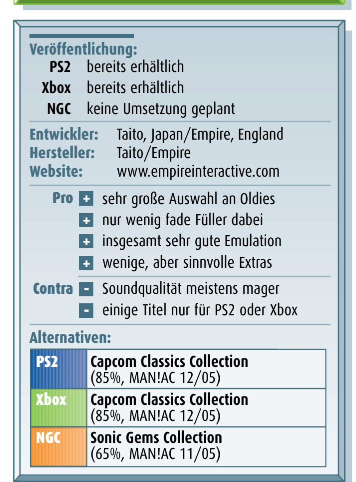
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz ✔, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz ✔, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Taito, Japan/Empire, England
Hersteller: Taito/Empire
Website: www.empireinteractive.com

Pro
+ sehr große Auswahl an Oldies
+ nur wenig fade Füller dabei
+ insgesamt sehr gute Emulation
+ wenige, aber sinnvolle Extras

Contra
- Soundqualität meistens mager
- einige Titel nur für PS2 oder Xbox

Alternativen:
PS2: Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox: Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
NGC: Sonic Gems Collection (65%, MAN!AC 11/05)



Taito Legends 2

Playstation 2: 81% Spielspaß – Grafik 46 %, Sound 39 %

Xbox: 81% Spielspaß – Grafik 46 %, Sound 39 %

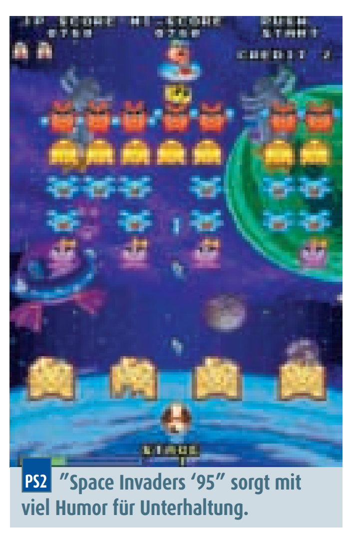
Umfasssende Retro-Sammlung mit hohem Anteil an qualitativ starken Klassikern.



PS2 Der Knobelkassiker schlechthin: Alleine "Puzzle Bobble 2" macht den Kauf der Retro-Sammlung lohnenswert.

Achtung, kompliziert: Die im März erschienenen europäischen "Taito Legends" enthielten Titel der beiden japanischen PS2-"Taito Memories"-Sammlungen, aber auch einige exklusive Neuzugänge. Die nun anstehenden "Taito Legends 2" dagegen bestehen auf der PS2 komplett aus den restlichen "Memories"-Oldies – fast zumindest, denn zwei Titel ("Cadash" und "Syvalion") fehlen. Die wiederum gibt es auf der Xbox zusammen mit einem anderen ganz neuen Duo, dafür bleiben vier weitere Retro-Automaten Sony-Besitzern vorbehalten. Alles klar?

Einfacher gesagt: Die "Taito Legends 2" packen 39 Automaten des japanischen Herstellers aus den Jahren 1979 bis 1997 auf eine DVD. 35 Titel sind auf beiden Konsolen identisch, dazu gibt's je ein exklusives Quartett – siehen Kasten unten. Egal, für welche Fassung Ihr Euch entscheidet: In Sachen Umfang ist die Sammlung nahezu ungeschlagen – mehr boten bislang nur Kollektionen, die auf Atari-VCS-Oldies basierten. Neben den enthaltenen Spielen gibt's außerdem Unterschiede in Menüführung und Bonus-Inhalten: Auf der PS2 sieht die Präsentation hübscher aus, die Xbox hat dafür ein paar Interviewschnipsel und Flyer-Scans, kaufentscheidend sind diese Differenzen aber nicht.



PS2 "Space Invaders '95" sorgt mit viel Humor für Unterhaltung.



XB Musterbeispiel für gelungene Updates: "Elevator Action Returns"

Retro-Spaß garantiert

Auch die Klasse stimmt, denn es sind erfreulich wenig Flops im Angebot, dafür machen viele exzellente Plattform-Hüpfer, Knobler ("Puzzle Bobble 2" als Paradebeispiel) sowie Ballereien (vom feinen "Space Invaders"-Trio bis zu "Elevator Action Returns") auch heute noch Spaß – die Emulationsqualität stimmt, lediglich etwas dünner Sound und kleinere Bugs in B-Titeln fallen vereinzelt auf. *us*

Volles Programm
Alle enthaltenen Oldies im Überblick

Für PS2 und Xbox:
Alpine Ski, Arabian Magic, Bonze Adventure, Camel Try, Chack'n Pop, Cleopatra Fortune, Crazy Balloon, Darius Gaiden, Don Doko Don, Dungeon Magic, Elevator Action Returns, Football Champ, Front Line, Gekirindan, Grid Seeker, Growl, Gun Frontier, Insector X, Ki Ki Kai Kai, Kuri Kinton, Liquid Kids, Lunar Rescue, Metal Black, Nastar, Puchi Carat, Puzzle Bobble 2, Qix, Raimais, Space Invaders '95, Space Invaders DX, Super Space Invaders, The Fairyland Story, The Legend of Kage, Violence Fight, Wild Western

Exklusiv für PS2:
Balloon Bomber, G-Darius, Ray Storm, Syvalion

Exklusiv für Xbox:
Bubble Symphony, Cadash, Pop'n Pop, Rayforce

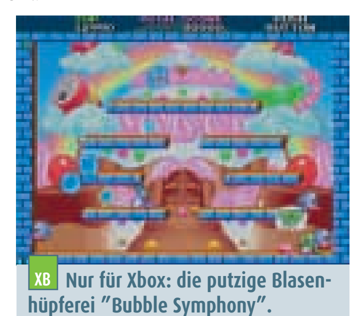
Ulrich Steppberger



Hier stimmen Masse und Klasse: Schon die ersten "Taito Memories" hatten trotz Index-bedingter Kürzungen eine Menge zu bieten, doch der Nachfolger legt noch eins drauf. Fast 40 Oldies, von denen tatsächlich viele auch Nicht-Retro-Fans Spaß machen können, sind schon eine feine Sache – zum ganz großen Glück fehlt nur noch "Arkanoid", ansonsten werden wir mit Taito-Automaten umfassend versorgt. Da auch die Emulationsqualität weitgehend stimmt, kann ich die Sammlung wärmstens empfehlen. Einen dicken Rüffel gibt's allerdings für die Dreistigkeit, einige Hochkaräter nicht auf beide Fassungen zu packen: Auch wenn bei dem günstigen Preis ein Doppelkauf verschmerzbar wäre, diese Abzockerei ist unverschämt.

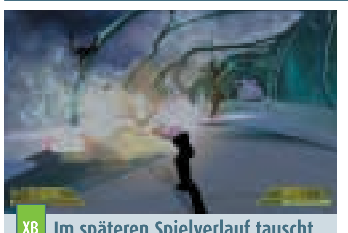


PS2 Nur für PS2: die immer noch überzeugende 3D-Ballerei "Ray Storm".

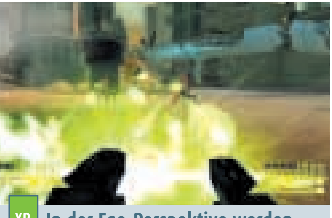


XB Nur für Xbox: die putzige Blasenhüpferei "Bubble Symphony".

Advent Rising


XB Im späteren Spielverlauf tauscht Ihr Waffen gegen Psi-Kräfte.

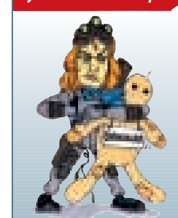

XB Die Buggy-Steuerung hat sich "Advent Rising" von "Halo" abgeschaut.


XB In der Ego-Perspektive werden Ziele nicht mehr automatisch anvisiert.

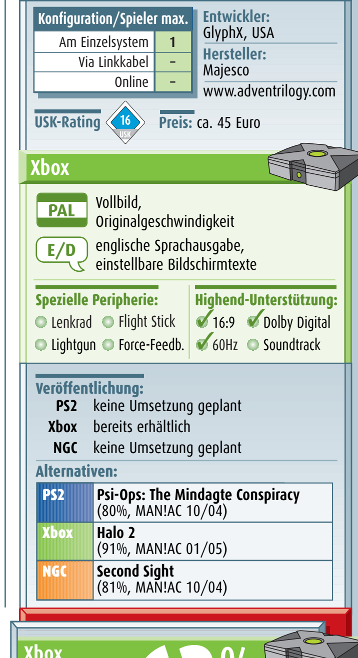
In den USA konnte selbst ein (vorzeitig beendetes) millionenschweres Gewinnspiel Majescos SciFi-Action-Spiel "Advent Rising" nicht zum verhofften Blockbuster verhelfen. In Deutschland sieht man ob der klammen finanziellen Situation von ähnlichen Aktionen ab, die große Masse hätte "Advent Rising" eh nicht erreicht. Dabei hört sich alles gar nicht mal so schlecht an: Während Gideon Wyeth und sein Bruder Ethan freundlich gesinnte Aliens auf einem fernen, von Menschen bewohnten Planeten willkommen heißen, startet eine zweite Rasse einen hinterhältigen Angriff. In der Rolle von Gideon zieht Ihr von Ballermännern über kunstvolle Ausweichmanöver in Slow-Motion bis hin zu Psi-Kräften alle Kampfregister, um den Eindringlingen kräftig in den digitalen Hintern zu treten. Letztere Gedankenmächte stehen allerdings erst in der zweiten Spielhälfte zur Verfügung. Sind die Laufwege von einem Schlachtfeld zum nächsten zu lang, nutzt Ihr einen Geländewagen oder außerirdischen Gleiter.

Spielen dürft Ihr "Advent Rising" sowohl aus der Ego- wie Third-Person-Perspektive, das 16:9-Bildformat wird jedoch allen Spielern gleichermaßen aufgezwungen. *jw*

Janina Wintermayr



Ein bekannter Name macht noch keinen Hit: Warum Majesco für die Story extra den Hugo- und Nebula-Award-Gewinner Orson Scott Card verpflichtet hat, ist mir schleierhaft. Das Handlungsgerüst um Weltenretter Gideon Wyeth ist nämlich weder originell noch spannend erzählt. Allgemein scheint sich "Advent Rising" lieber bei anderen Spielen (vornehmlich "Halo" und "Halo 2") zu bedienen, als mit eigenen Ideen zu punkten. Was den schamlosen Ideenklau jedoch jenseits verschmerzbarer Grenzen zieht, ist die unsaubere Präsentation: Ruckler, Clipping-Fehler und Script-Aussetzer ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel. Für Frust sorgt zusätzlich das penetrante automatische Zielsystem, das einen Großteil der Kameraprobleme verursacht.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: GlyphX, USA
Hersteller: Majesco
www.adventrilogy.com
USK-Rating 16
Preis: ca. 45 Euro

Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

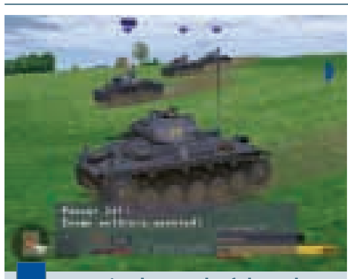
Alternativen:

PS2	Psi-Ops: The Mindagte Conspiracy (80%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	Second Sight (81%, MAN!AC 10/04)


Xbox
Grafik 62 %
Sound 63 %
63 % Spielspaß

Spielerisch und technisch enttäuschendes SciFi-Drama, das am eigenen Anspruch scheitert.

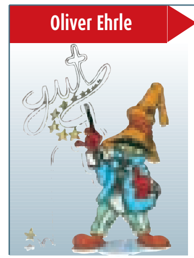
Panzer Front Ausf. B


PS2 Für optimale Feuerkraft lasst Ihr die Panzertruppe ausschwärmen.

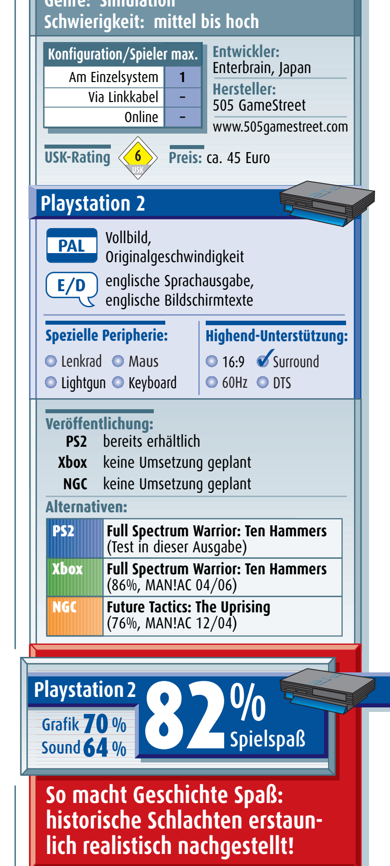

PS2 Haltet den Sturm auf die Wüstenstadt auf: Gezielt wird durchs Fernrohr.

Wenn's um westliche Umsetzungen geht, haben die US-Spieler meist die Nase vorn: Eine löbliche Ausnahme ist "Panzer Front Ausf. B", das zwei Jahre nach der Japan-Veröffentlichung ausschließlich nach Europa kommt. Enterbrains historische Panzerschlachten mischen Simulation und Echtzeitstrategie: Ihr steuert einen Panzer im Zweiten Weltkrieg, dürft aber per Übersichtskarte auch eine Hand voll KI-Kameraden kommandieren, Luftschläge und Artillerieangriffe befehlen. Schauplätze der Schlachten sind sowohl Europa ("Operation Sichelschnitt") als auch zahlreiche Wüstenschlachten in Nordafrika. Dabei sind Truppenstärken und Vehikel vorgegeben, Ihr dürft jedoch in verschiedene Fahrzeuge steigen, die Seite wechseln und so jede Schlacht aus unterschiedlichen Perspektiven spielen. Außerdem überzeugen die historischen Details: Je nach Panzermodell differieren unter anderem Bewaffnung, Schwachstellen der Panzerung, Anzahl der Gänge und Drehwinkel des Turms. Mit der komplexen Steuerung könnt Ihr den Panzerkommandanten sogar den Kopf aus der Luke stecken lassen, gezielt wird natürlich durchs Fernrohr. Im Vergleich zum prächtigen Erstling für Dreamcast wirken die PS2-Schlachtfelder jedoch etwas kahl und detailarm, was aber partiell an der sandigen Umgebung liegt. Dafür haben die Entwickler neben den Bodentruppen auch Jäger eingebaut, die über den feindlichen Linien kreisen, Bomben werfen und die MGs knattern lassen. Leider ist das Drumherum knapp ausgefallen, das Briefing ist nur selten eine echte Hilfe. *oe*

Oliver Ehrle



"Panzer Front" ist kein Action-Spiel: Wer hier einfach mal drauflos rumpelt, endet in wüstem Kreuzfeuer! Nur wenn Ihr mit Eurer Panzertruppe taktisch vorrückt, die Formation wahrt und den Feind flankiert, habt Ihr eine Chance. Die Schlachtfelder sind größer als im Vorgänger und daher auch schwerer zu überblicken: Weil das Briefing recht knapp ausfällt, müsst Ihr die meisten Schlachten erstmal anspielen und ausloten, was wo passiert – erst dann könnt Ihr Euch eine passende Taktik zurecht legen. Schlacht-Dynamik und historischer Hintergrund machen "Ausführung B" zu einem aufregenden Taktikspiel, das allerdings viel Experimentiergeist voraussetzt. Auf Handlung und Helden müsst Ihr gänzlich verzichten, auch das ist gewöhnungsbedürftig.


Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Enterbrain, Japan
Hersteller: 505 GameStreet
www.505gamestreet.com
USK-Rating 6
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (Test in dieser Ausgabe)
Xbox	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (86%, MAN!AC 04/06)
NGC	Future Tactics: The Uprising (76%, MAN!AC 12/04)

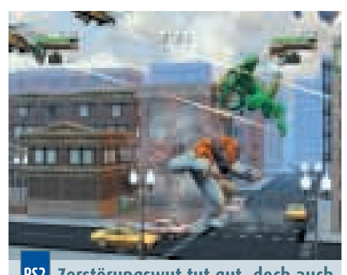
Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 64 %
82 % Spielspaß

So macht Geschichte Spaß: historische Schlachten erstaunlich realistisch nachgestellt!



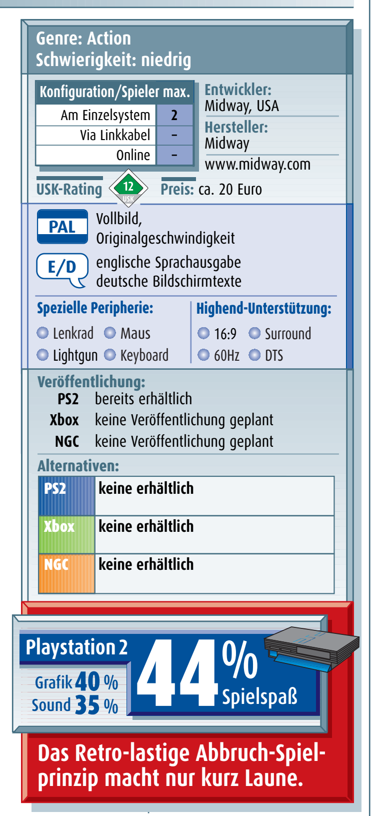
Rampage Total Destruction



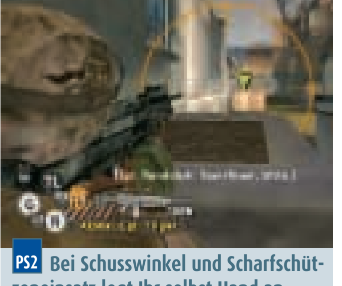


PS2 Zerstörungswut tut gut, doch auch zu zweit nur für wenige Minuten.

In den 80er-Jahren zerdepperten drei Monster wehrlose Hochhäuser, doch Bewohner, Polizei und Militär revanchierten sich mit Waffeneinsatz. Das abwechslungsarme Spielprinzip hat sich bei der Neuauflage kaum verändert: Ihr wählt aus über dreißig Viechern (Voraussetzung: Ihr spielt die Biester frei) und reißt Wolkenkratzer rund um den Globus nieder. Neu: Ihr lauft in den Hintergrund und beharkt Euch mit Bossen. Ausserdem gibt's witzige Gimmicks und Extras. Die Billigpreis- Haus-Demontage macht Retro-Fans trotzdem nur kurz, dafür aber immer wieder Spaß. *rf*

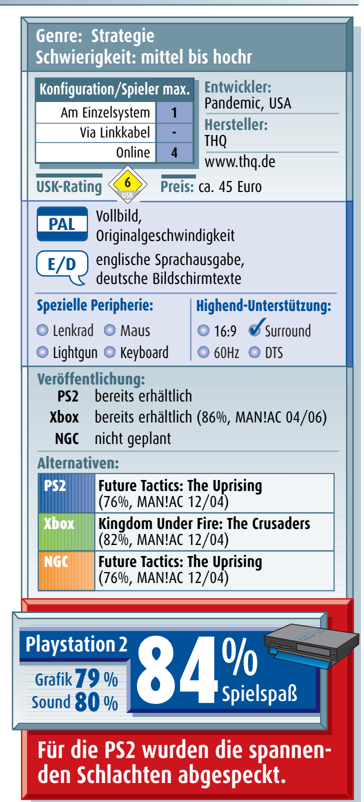


Full Spectrum Warrior Ten Hammers



PS2 Bei Schusswinkel und Scharfschützeneinsatz legt Ihr selbst Hand an.

Auch auf der PS2 wird der fiktive Staat Zekistan gestürmt: Im Echtzeitfeldzug kommandiert Ihr intelligente Infanterie-Einheiten und Panzer mit dem Cursor von Deckung zu Deckung. Im Vergleich zum Vorgänger gibt's nicht nur mehr taktische Möglichkeiten wie umfangreichere Ausrüstung, auch die Einsatzgebiete sind größer. Ihr könnt neuerdings verschiedene Routen wählen, Gebäude betreten und durch die Fenster feuern. Grafisch wirkt die PS2-Version allerdings gröber und texturarmer als die Xbox-Variante (MAN!AC04/06), gelegentlich ruckelt's auch mal. *oe*

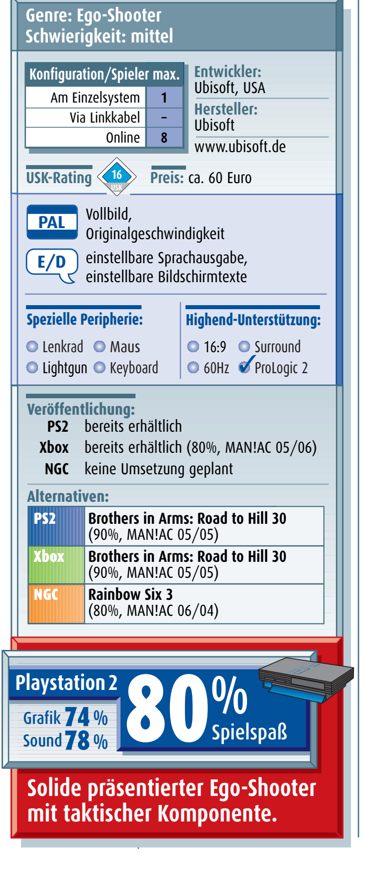


Ghost Recon Advanced Warfighter

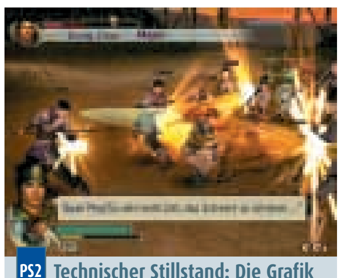


PS2 Wie in der Xbox-Version steht Euch auf der PS2 nur ein Soldat zur Seite.

Auch die betagte PS2 wird von Ubisoft mit einem "Ghost Recon Advanced Warfighter" bedacht: Spielerisch inhaltsgleich mit der Xbox-Version, schlagt Ihr Euch aus der Ego-Sicht auf der Jagd nach Terroristen durch die mexikanische Großstadt. Ein zweiter Soldat liefert Feuerunterstützung, hin und wieder gibt's Hilfe von Hubschrauber oder Panzer. Technisch orientiert sich das Spiel ebenfalls an der Xbox – solide Optik ohne große Mängel wird geboten. Neben der Storykampagne warten auf PS2-Besitzer die zwei Solomodi 'Überleben' und 'Jagdzeit', gesellige Naturen können mit acht Leuten im Online-Multiplayer-Modus Kämpfe austragen. *jw*

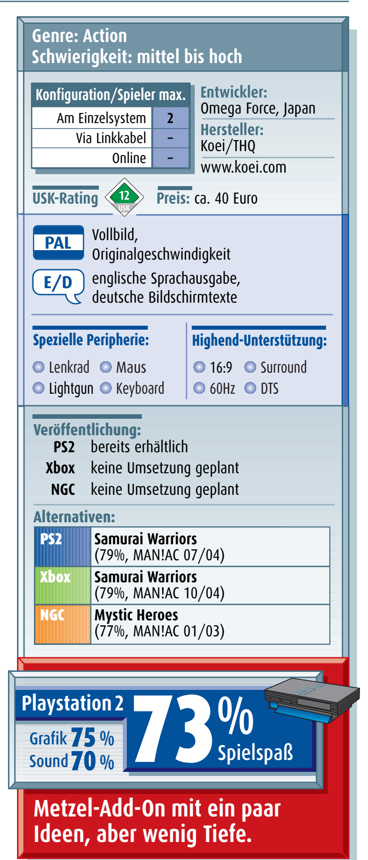


Dynasty Warrios 5 Xtreme Legends



PS2 Technischer Stillstand: Die Grafik sieht aus wie bei den Vorgängern.

Auf ein Neues: Natürlich können es die Fließbandspezialisten von Koei nicht lassen und spendieren dem jüngsten "Dynasty Warriors" das unvermeidliche "Xtreme Legends"-Anhängsel. Wie immer lässt sich dieses entweder unabhängig oder in Verbindung mit dem Hauptspiel nutzen und besteht aus den üblichen Variationen der historisch angehauchten Massenschlachterei. Dazu gibt's erneut ein paar Extras wie weitere Schlachtfelder, am originellsten geriet noch der 'Schicksalsmodus', bei dem Ihr einen Eigenbausoldaten langsam nach oben bringt. Ansonsten gilt auch hier das Serien-Fazit: Nur etwas für Hardcore-Fans. *us*



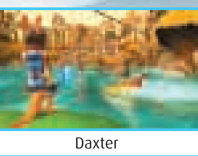


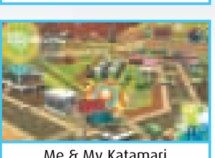
MAN!AC MOBILE

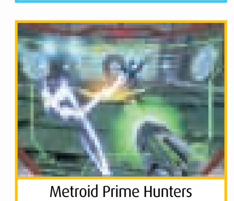


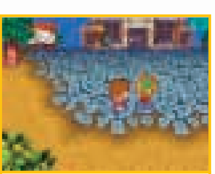
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Daxter

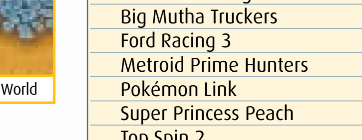

Me & My Katamari


Metroid Prime Hunters


Animal Crossing: Wild World


Previews

Inhalt



Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	**Animal Crossing: Wild World**	**88%**	neu
6	Super Mario 64 DS	88%	04/05
7	Tetris DS	87%	05/06
8	**Metroid Prime Hunters**	**87%**	neu
9	Nintendogs	87%	11/05
10	Sonic Rush	85%	01/06

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

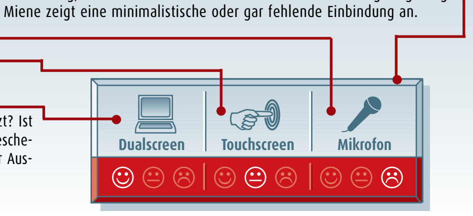
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
6	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
7	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
8	**Daxter**	**86%**	neu
9	Wipeout Pure	86%	10/05
10	DTM Race Driver 2	86%	10/05

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details: In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



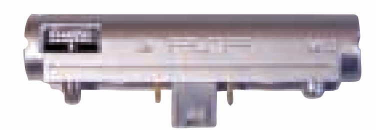


20 Minuten Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

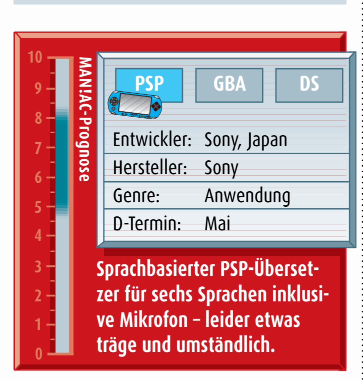
Talkman





PSP Der schräge Vogel plappert die zu übersetzenden Phrasen vor.

Übersetzungsprogramme sind ja nichts Neues – trotzdem ist Sonys Ansatz ungewohnt: "Talkman" besitzt eine Sprachaus- und -eingabe sowie ein laberfreudiges Maskottchen. Nach der Auswahl der aktuellen Situation wie Zug, Kino oder Restaurant dürft Ihr gesprochene Phrasen ins anschraubbare USB-Mikrofon sagen (Bild oben), um diese ins Deutsche, Englische, Japanische, Französische, Spanische oder Italienische übersetzen zu lassen – was wegen mangelnder Spracherkennung nicht immer funktioniert. Außerdem nerven Ladezeiten und umständliche Menüs.



DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Action	3. Quartal
Cars	THQ	Rennspiel	September
Drill Dozer	Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Rollenspiel	2. Juni
Mega Man Battle Network 6	Capcom	Action	16. Juni
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Age of Empires	Nintendo	Adventure	Juni
ATV: Quad Frenzy	Majesco	Rennspiel	Mai
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	Denken	9. Juni
Micro Machines V4	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
New Super Mario Bros.	Nintendo	Jump'n'Run	30. Juni
Puyo Pop Fever	Ignition	Geschicklichkeit	29. Mai
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

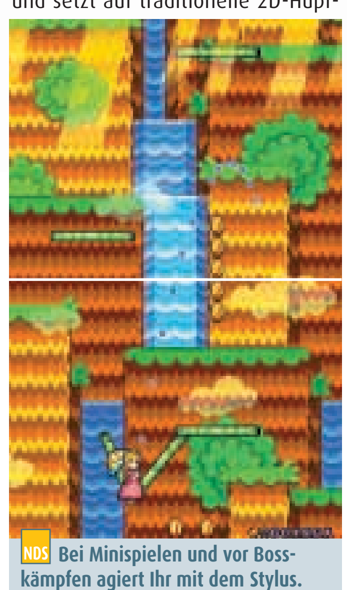
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	November
Me & My Katamari	Namco	Geschicklichkeit	18. Mai
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	18. Mai
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	18. Mai
Power Stone Collection	Capcom	Beat'em-Up	2. Mai
Steel Horizon	Konami	Strategie	3. Quartal
Street Supremacy	Konami	Rennspiel	Mai
Ys - The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	18. Mai

Super Princess Peach



NDS Peach hat ihre Emotionen im Griff, packt hier aber genau die falsche aus: Um den Feuerstein zu löschen, wäre statt glühender Wut ein Tränenfluss sinnvoller.

Bevor die "New Super Mario Bros." in Kürze loslegen können, müssen sie erst befreit werden – zu Beginn von "Super Princess Peach" werden Mario und Luigi nämlich von Bowser geschnappt, weshalb das königliche Blut höchstselbst zur Rettung antritt. Beim Solo-Abenteuer von Peach geht Nintendo keine großen Wagnisse ein und setzt auf traditionelle 2D-Hüpfspielkost: Die kunterbunten Szenarien sind hübsch gezeichnet und voll mit putzigen Feinden oder ansehnlichen Umgebungen. Wie gewohnt müsst Ihr mit der Prinzessin den Ausgang finden und am besten alle versteckten Pilzköpfe aufspüren.



NDS Bei Minispielen und vor Bosskämpfen agiert Ihr mit dem Stylus.

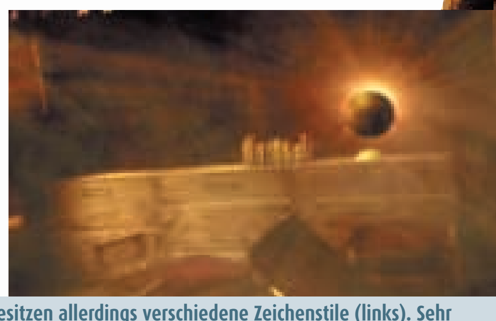
Als Hilfe stehen Ihr ein Multifunktionsregenschirm und ihre Emotionen zur Verfügung: Auf Tastendruck brecht Ihr in Wut- und Glücksanfälle aus oder lasst den Tränen freien Lauf – damit schwebt Ihr über Abgründe, brennt Hindernisse nieder und stachelt Pflanzenwuchs an. Das ist zwar nicht sonderlich innovativ, aber putzig und rundum prima spielbar – Hüpfspiel-Fans freut's.



Silent Hill Experience

Hinter der "Experience" verbirgt sich leider kein neuer Teil der Horror-Reihe, sondern eine Video-UMD mit gruseligen Inhalten rund um "Silent Hill". Den größten Brocken bilden dabei die digitalen Comics – "Hunger" und "Inneres Sterben" präsentieren sich in teils animierten Standbildern und englischen Sprechblasen, laufen aber wie ein Film ab. Deutsche Untertitel lassen sich zuschalten, sind aber teilweise schlecht übersetzt. Untermalt werden die Comics durch einen bunten Soundtrack-Mix aller Teile, der nur mit Kopfhörern richtig zur Geltung kommt. Leider wirken die Bilder unstimmig, da teils echte, teils gezeichnete Darsteller vor virtuellen Hintergründen agieren. Das wirkt unprofessionell und verschreckt vielleicht auch einige Fans.

Abgerundet wird die UMD von massig Bonusmaterial: Lauscht einer Auswahl des Soundtracks aller Teile oder guckt Euch Trailer zu den Spielen und dem kommenden Film an. Daneben warten zwei Interviews mit dem Komponisten Akira Yamaoka und dem Regisseur des kommenden "Silent Hill"-Streifens Christophe Gans auf interessierte Zuseher. Sehr stimmig präsentieren sich die atmosphärischen Menüs – diese kranken dafür aber an langatmigen Übergängen zum gewünschten Titel. Vorsicht, Import-Fans: Die Scheibe läuft dank Regional-Code nicht auf US-Geräten.





PSP Die digitalen "Silent Hill"-Comics laufen selbstständig ab, besitzen allerdings verschiedene Zeichenstile (links). Sehr atmosphärisch ist die Menüführung, die Euch durch ein düsteres Gemäuer in verschiedene Bereiche lotst (rechts).



Schick aufgemachte Präsentations-UMD mit digitalen Comics, Trailern und Interviews.

Syphon Filter: Dark Mirror

Sonys "Syphon Filter"-Serie kennt alle Höhen und Tiefen: Die drei PSone-Episoden überzeugten dank intelligenter Action mit etwas Anspruch und feinem Missionsdesign. Das PS2-Debüt dagegen verzettelte sich in überzogenen Online-Ambitionen und schmiss zum Frust der Fans fast alle positiven Eigenschaften der Vorgänger über Bord. Daraufhin gönnte sich das das Enwicklerteam eine Denkpause, das geglückte Ergebnis davon gibt es in Kürze auf der PSP zu sehen.

"Syphon Filter: Dark Mirror" hat mit der vertrackten Story der früheren Teile nicht mehr viel zu tun, allerdings sind nahezu alle Charaktere erneut mit an Bord. Meistens schlüpft Ihr in die Rolle von Hauptstar Gabe Logan, gelegentlich steuert Ihr Kollegin Lian. Wieder geht es um eine Verschwörung, die Euch rund um den Erdball in knifflige Missionen führt. Dank umfangreichem Waffenarsenal seid Ihr gut gerüstet, neu ist eine spezielle Sniper-Wumme, mit der Ihr u.a. Darts mit Explosionsköpfen oder Giftgas gezielt abfeuern könnt. Um Handheld-Ansprüchen gerecht zu werden, fallen die einzelnen Teilabschnitte räumlich etwas kompakter aus, außerdem wurde die komplexe Steuerung gelungen umgesetzt. Geballert wird mit den Schultertasten, per Analogstick bewegt Ihr Euch und die Feuerknöpfe dienen zum Umschauen – Gabe ist also wesentlich flexibler zu handhaben als etwa Kollege Sam Fisher. Neben der umfangreichen Solo-Kampagne dürft Ihr zu acht online ran, sogar das PSP-Headset mit Mikrofon wird unterstützt.

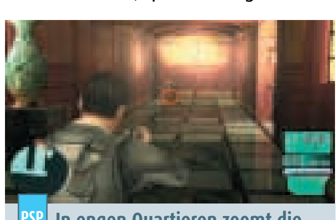
"Dark Mirror" überzeugt mit einer großartigen audiovisuellen Präsentation und knüpft auch spielerisch an die alte Klasse an – PSP-Agenten freuen sich auf spannende Action.



PSP Im Gegensatz zu den überwiegend actionlastigen 'großen' Kollegen ist beim PSP-"Syphon Filter" etwas mehr Geduld und Strategie angesagt.



PSP Dank kluger Zielerfassung habt Ihr die Gegner stets im Visier.



PSP In engen Quartieren zoomt die Kamera an Gabe heran.



Technisch und spielerisch hochkarätige Spionage-Action mit intelligenter Steuerung und reizvollen Missionen.

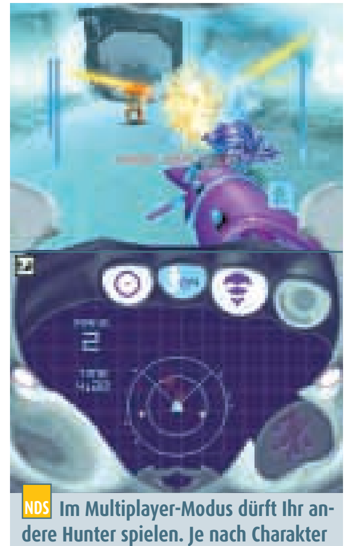




Metroid Prime Hunters



NDS Unsere Screenshots stammen von der US-Version, in der inhaltsgleichen deutschen Fassung bekommt der lila Kopfgeldjäger aber genauso eine verpasst.



NDS Im Multiplayer-Modus dürft Ihr andere Hunter spielen. Je nach Charakter unterscheiden sich Morphform und HUD.



Die Action findet bei "Metroid Prime Hunters" im oberen Bildschirm statt. Der untere Monitor beherbergt Inventar und Radar. Via Touchscreen greift Ihr dann auch auf Waffen und den Scanner-Modus zu, dreht die Kamera und springt bei Stylus-Kontakt. Videosequenzen laufen über beide Bildschirme.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

"Metroid"-Spiele für das Handheld waren bislang eine rein zweidimensionale Angelegenheit. Weil die neue Episode jedoch den Zusatz "Prime" im Titel trägt und sich damit auf die gleichnamigen Gamecube-Abenteuer bezieht, blickt Ihr Protagonistin Samus Aran nun durch die virtuellen Augen – die Perspektive ändert via Stylus-Schwung. Was Ihr dabei seht, braucht sich in puncto Umfang und Ausführung nicht vor der großen Konsolen-Version zu verstecken: Ziel der adretten Dame im Ganzkörper-Kampfanzug ist diesmal jedoch nicht die verdiente Ausrottung einer fiesen Alienbrut, sondern die Suche nach acht kraftfördernden Kristallen. Von einer rätselhaften Rasse auf zwei Planeten und zwei Raumstationen zurückgelassen, öffnen die Octolithen dem Finder den Weg zu einer zerstörerischen Waffe. Bis es soweit ist, durchstöbert Ihr die vier Schauplätze in einer Mischung aus Ego-Action und Jump'n'Run. Samus Aran springt dabei nicht nur auf Knopf- respektive Stylus-Druck in Ego-Sicht über sich bewegende Plattformen und schmale Vorsprünge; erfordert es das Leveldesign, kugelt sich die Heldin zu einem Morphball zusammen. So komprimiert, rollt Ihr mal aus der Third-Person-Perspektive, mal aus zweidimensionaler Sicht durch enge Labyrinthe – geschickt platzierte Bomben katapultieren Euch in Ballform in die Luft.

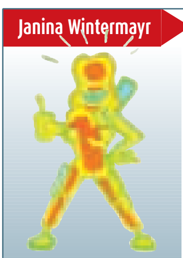


NDS In Morphball-Form verfolgt Ihr das Spielgeschehen meist aus zweidimensionaler Sicht – entweder von oben oder seitlich.

Die Waffen einer Frau

Ganz andere Kaliber kommen bei den Ego-Ballereien zum Einsatz: Während Plasma-Wumme und Raketen zur Standardausrüstung zählen, müsst Ihr Euch Magma-Kanone, Scharfschützengewehr oder Elektroschocker erst verdienen. Versteckt an den unterschiedlichsten Orten, erweitert Ihr Euer Schussrepertoire mit der Zeit um sechs weitere Energiekanonen. Wie in den Gamecube-Episoden dienen die Spezialwaffen nicht alleine zur effektiveren Dezimierung von Feinden, sondern aktivieren auch außerirdische Mechanismen: Viele Türen lassen sich nur mit bestimmten Projektilen öffnen. Ihr kehrt demnach mehrmals zu bereits erforschten Bereichen zurück, um neue Wege freizuschalten. Einige Gegner haben außerdem eine Immunität gegen individuelle Munitionstypen entwickelt – ein umfangreiches Waffenarsenal bewahrt Euch vor der Hilflosigkeit. Schließlich beharkt Ihr nicht nur das kleingeistige Feindvolk bestehend aus Wächterdroiden und Alienparasiten, sondern trefft auf Eurer Planetentour auch auf sechs weitere Kopfgeldjäger, daher auch der Untertitel "Hunters". Revier-

Janina Wintermayr



Wer hätte gedacht, dass gerade auf dem DS der erste, hitverdächtige Ego-Shooter der neuen Handheld-Generation erscheint. Ein Lob, für das zum Großteil die ausgezeichnete Stylus-Steuerung verantwortlich zeichnet. Der Stab erweist sich als prima Maus-/Pad-Ersatz und erlaubt schnelles Umschauen, punktgenaues Anvisieren und simpel auszuführende Sprünge. Spielerisch wird der Glanz durch einige Design-Macken getrübt: Die Missionen laufen alle nach dem gleichen, uniformen Schema ab und die acht Bossgegner bestehen nur aus zwei sich abwechselnden Gegnertypen. Mehr Spielspaß bieten die intelligenten Geschicklichkeitsaufgaben sowie der abwechslungsreiche Multiplayer-Modus. Präsentation, Grafik und Sound gehören zur DS-Eliteklasse.


NDS Boss-Recycling: Auf die Stange mit den Laserstrahlen trefft Ihr öfters – nur die Stärke ihrer Angriffe variiert.


NDS Wer beim Plattformspringen ins Leere hüpft, landet im All oder Lavastrom – zum Glück gibt's Checkpoints.


20 Minuten mit dem Stylus

In 20 Minuten kratzt Ihr nur die Oberfläche an – bei über zehn Stunden Spielzeit kein Wunder. Die ersten Minuten verbringt Ihr mit der Wahl der Steuerung: Drehe ich mit dem Stylus die Kamera oder spiele ich lieber klassisch mit Steuerkreuz und Aktionstasten? Erstere Variante fällt bequemer aus. Wer länger am Stück spielen will, sollte sich für Touchpad-Bedienung entscheiden, um auf Dauer schmerzende Finger zu vermeiden.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, USA
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro
D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 89 %
Sound 82 %
87 % Spielspaß

Ego-Abenteuer mit starkem Multiplayer-Modus und tollen Jump'n'Run-Passagen, aber uniformem Missionsaufbau.

streitigkeiten werden traditionell mit Waffengewalt ausgetragen – und das nicht nur einmal. Die Hunter springen wie Samus zwischen den Schauplätzen und lauern auf die Gelegenheit, Euch die hart erkämpften Kristalle abzuluchsen. Um das zu verhindern, rüstet Ihr Euer Alter Ego mit Waffenupgrades und Energietanks für den Kampf. Letztere findet Ihr wie die Spezialwummen in den Levels verstreut. Bei der Suche hilft der bekannte Scanner, den Ihr im unteren Bildschirm via Stylus aktiviert. Computer, Alienartefakte und Schalter geben oft erst unter dem forschendem Auge ihre Funktion preis.

Shooter-Freuden

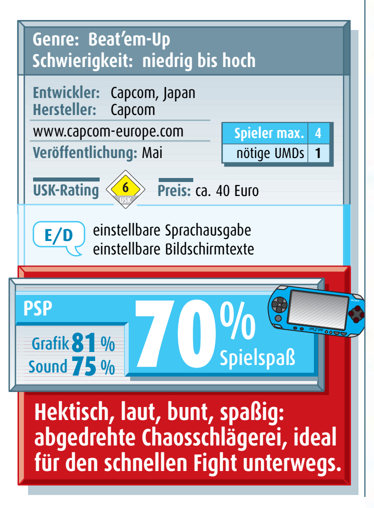
Was im Story-Modus einen nicht unerheblichen Teil des Geschehens in Anspruch nimmt, spielt in der Multiplayer-Variante keine Rolle. Hier zählt allein das Geschick mit den virtuellen Waffen. Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rollen von Samus Aran und den anderen Kopfgeldjägern und duellieren sich per WiFi oder Multikarten-Match in sieben Modi. Die Arenen sind zum Großteil der Einzelspieler-Kampagne entnommen und präsentieren sich in grafisch hochkarätigem Gewand: Thematisch und farblich decken die Schauplätze ein breites Spektrum ab und sogar feine Details lässt die Pixeloptik des DS zu. *jw*

Viewtiful Joe Red Hot Rumble


PSP Kampf der Elemente: Entfacht mit Special Moves Feuer- und Blitzstürme.


PSP Drück die Kreistaste! Auch der Comic-Dante macht bei Reaktionstests mit.

Chaotisch geht's zu in der turbulenten Comicprügelei: Boxt Euch mit Joe & Co. durch knallbunte Filmszenarien, messt Euch in blitzschnellen Knöpfchendrück-Einlagen und veranstaltet Mehrspieler-Schlägereien für bis zu vier Teilnehmer. Die blitzsaubere Cartoon-Optik gefällt wie schon im Gamecube-Original mit überzeichneten Charakteren und reichlich Primärfarben. PSP-Klopper gehen exklusiv in 40 Miniprüfungen auf Bestzeitenhatz und lassen sogar mit "Devil May Cry"-Held Dante die Fäuste fliegen. Zu viert verliert Ihr leider zu schnell die Übersicht, dann artet der Kampf in Button-Smasherei aus. *ms*


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe
einstellbare Bildschirmtexte

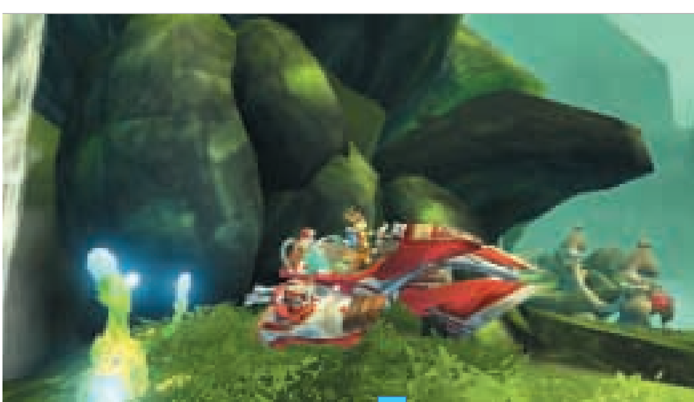
PSP
Grafik 81 %
Sound 75 %
70 % Spielspaß

Hektisch, laut, bunt, spaßig: abgedrehte Chaosschlägerei, ideal für den schnellen Fight unterwegs.



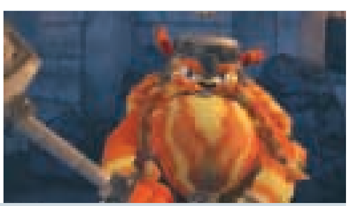


Daxter



PSP Mit dem Sohn Eures Brötchengebers am Geschütz jagt Ihr an Land und zu Wasser fliegendes Käfer-Gezücht.

PSP Auge in Auge mit dem Grauen: 3.000-Pfünder in der Fischfabrik.



PSP Für knackige Reaktionstests sorgen die Minispiele: Wenn Daxter träumt, schlüpft er in Filmrollen wie 'Indiana Dax' oder 'Daxter Gimli'.



GBA Hochseilakt über gefährlichem Terrain: Bei Kletter- und Schlitterpartien in luftiger Höhe muss Euer flauschiges Konterfei oft Hindernissen ausweichen.



20 Minuten mit dem Fellknäuel

Wer es einmal in die Hand genommen hat, der will's nicht mehr weglegen: "Daxter" macht süchtig – darüber muss sich jeder klar sein, der es mit seiner PSP in Schulranzen, Rucksack oder Handtasche steckt, wenn er das Haus verlässt. Mit Jaks hier autarkem Schulterhocker wird jede Pause zum Riesenspaß – aber unfreiwillige Verlängerungen, Rüffel von Lehrpersonal bzw. Chefs und das Auslassen lebenswichtiger Mahlzeiten sind quasi vorprogrammiert. Denn: Wer will seine PSP schon in den Wartemodus schalten, wenn die Ungeziefervernichtung doch gar so viel Spaß macht?



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Ready At Dawn, USA
Hersteller: Sony
www.playstation.de
Veröffentlichung: im Handel

Spieler max.	2
nötige UMDs	2

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 50 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

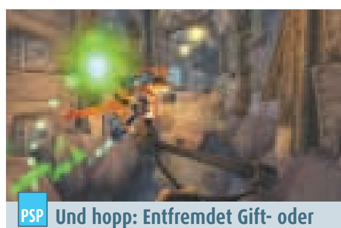
Daxter
PSP
Grafik 92 %
Sound 87 %
86 % Spielspaß

Daxter kann's auch ohne Jack: mitunter unfaire, aber hochmotivierende Hüpf- und Grafikorgie.

Früher oder später packt er alle Sidekicks: der Wunsch danach, das trostlose Dasein als Helferlein zu beenden, aus dem Schatten des Heroen zu treten – und sich selbstständig zu machen! Auch Jaks kleiner Kumpel Daxter will's jetzt wissen und startet seinen ersten Alleingang – passenderweise auf einer Hardware, die seiner Größe angemessen ist: der portablen Playstation. Zeitlich siedelt das junge Entwickler-Studio 'Ready At Dawn' (mit ehemaligen Naughty-Dog- und Blizzard-Mitarbeitern) Daxters Aufstieg zwischen den beiden PS2-Abenteuern "The Precursor Legacy" und "Jak 2" an: Hier erfahren wir endlich, was Daxter getrieben hat, als sein Kumpel Jak im Kittchen von Haven City einsaß.

Mein Feind, die Kakerlake

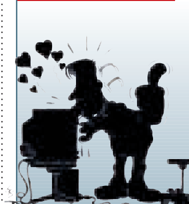
Die Enthüllung ist wenig rühmlich, aber dafür umso spaßiger: Daxter hat die Straßen des futuristischen Haven City als Kammerjäger kennen gelernt – bewaffnet mit Laser-Fliegenklatsche, Ungeziefervertilgungsmittel und Flammenwerfer. So ist Euer kleiner Insektenvernichtungs-Fachmann allzeit bereit, ganz nach Nagetierart in selbst die dunkelsten Winkel zu krabbeln und buchstäblich die Wände hoch zu gehen, um dem vielbeinigen Getier den Garaus zu machen. Auch mit klassischen Jump'n'Run-Manövern kennt sich der Häscher von Monsterkäfern, Wanzen, giftigen Krustenwürmern und Blitze schleudernden Skorpionen bestens aus – schließlich hat er von einem Meister gelernt. Wie Jak beherrscht Daxter den einfachen wie doppelten Sprung – und ist der Abgrund selbst für Letzteren zu weit, dann werden Flammenwerfer bzw. Giftspritze gen Boden gerichtet, um Euch so lange Auftrieb zu verschaffen, wie der Chemikalien-Vorrat im Rucksack-Kanister reicht. Habt Ihr Einsatzgebiete wie Baustelle, Hotel, Mine oder U-Bahn-Schacht vom Ungezieferbefall befreit und genügend Klunker gesammelt, um den Laden Eures kauzigen Arbeitgebers in Schwung zu bringen, winkt meist schon der nächste Job: Schwingt Euren pelzigen Po auf das knatternde Hover-Bike – und schon geht's zum ungeduldigen Kunden. Der will übrigens nicht selten, dass Ihr im Sattel bleibt bzw. von einem Gefährt aufs andere umsteigt: Wie in "Jak and Daxter" rauscht Ihr hinter dem Steuer von Luftroller oder Schwebeboot durch Täler und über Flüsse, um die fliegenden bzw. schwimmenden Verwandten des gemeinen Kakerlaken zu verfolgen. *rb*



PSP Und hopp: Entfremdet Gift- oder Flammenpistole als Raketenrucksack!

PSP Schreien nach Fliegenklatschen-Combos: monströse Krabbeltiere.

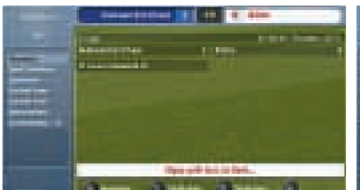
Robert Bannert



Daxter macht bei seinem Ausflug nach Haven City alles richtig, was Jak dort verbockt hat: So bieten die Abenteuer des flauschigen Nachwuchs-Helden zwar längst nicht so viel Bewegungsfreiheit wie die "Precursor Legacy", aber dafür bleiben Euch frustige Polizeieinsätze und ewige Irrfahrten à la "Jak 2" erspart. Ein paar Rücksetzpunkte mehr und zusätzliches Feintuning hätten zwar das eine oder andere unnötige Ableben verhindert – aber die fast schon unverschämt prächtige Grafik, ein absolutes Mindestmaß an Ladezeiten und der extrem launige Soundtrack machen die spielerischen Macken schnell vergessen. Daxter braucht sich in keiner Hinsicht hinter Jak oder der PS2 zu verstecken – und das will was heißen!



Football Manager Handheld



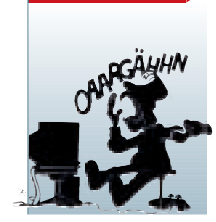
PSP Stimmige Kommentare (roter Text) ziehen Euch ins Spielgeschehen.



PSP Die Menüsteuerung ist trotz Anpassung an die PSP sehr ungewohnt .

In England feiert die "Football Manager" Serie seit Jahren große Erfolge – auf dem PC. Nachdem jetzt auch in Deutschland eine Fan-Basis aufgebaut wurde, versucht eine abgespeckte PSP-Variante die aufblühenden Fußballherzen im WM-Austragungsland zu erobern. Leider kleidet sich "Football Manager Handheld" nicht besonders schick – die Button-Symbole Eurer PSP sind das höchste der Gefühle an echten Grafiken. Auf Vereinslogos müsst Ihr verzichten, aus 'Schalke 04' wird ergo 'Gelsenkirchen'. Die Lizenz umfasst alle aktuellen Spielerkader der europäischen Ligen inklusive realistisch eingeschätzter Spielerfähigkeiten. Auch akustisch gibt es bis auf einen Menüklick nichts zu hören. Entwickler Sports Interactive verzichtet auf ein Tutorial, das potenzielle Manageraspiranten in die Materie gebracht hätte. So seid Ihr allein auf Euer aktuelles Wissen über den europäischen Fußball gestellt, wenn Ihr Spieler samt Taktik einstellt. Stärken hat "FMH" vor allem in Sachen Realismus. Die Medien wirken auf die Athleten ein und in der Kabine können Neid und Streit aufkommen. Absolutes Highlight sind die in Textform präsentierten Spiele, die an Radiokommentare und Live-Ticker angelehnt sind und in fünf Schnelligkeitsstufen durchlaufen. Wer zwischen den Zeilen liest und im Spiel geschickt reagiert, führt sein Team erfolgreich voran. *mi*

Michael Wieczorek



Wer die europäische Fußballwelt in seinen Händen halten möchte, braucht diesen Manager: kein Sound, keine Grafiken, aber ein Statistikgewitter sondergleichen. "Football Manager Handheld" richtet sich ausschließlich an Serien-Kenner – alle anderen lässt Entwickler SI im Regen stehen. Hat man sich erst einmal eingespielt, genießt Ihr die vielfältigen Optionen. Die Spiele werden spannend, in bestem Deutsch kommentiert und reißen Euch mit. Dass so manches Feature aus der PC-Vorlage für Sonys Handheld-Version gestrichen wurde, ist nachvollziehbar – unterwegs kann und will ich auch nicht in jedes komplexe Detail der Fußballwelt eintauchen. Wer authentisch ein Fußballteam begleiten möchte und sich gut mit König Fußball auskennt, greift zu.

20 Minuten
Matchvorbereitung

Bis das Team studiert, die Stärken herausarbeitet und eine Taktik gefunden wurde, kann eine Stunde vergehen. Lassen wir viele Optionen ungeachtet, sind Formation und Ausrichtung schnell gewählt – das Team wird dann vom Co-Trainer bestimmt, da eine sorgfältige manuelle Aufstellung fummelig und zeitaufwändig wäre. Durch die tollen Textkommentare mitgerissen, treibe ich Hannover an... um am Ende doch zu verlieren. Hätte ich bloß mehr Zeit darauf verwendet, selbst ein vernünftiges Training auszuwählen!



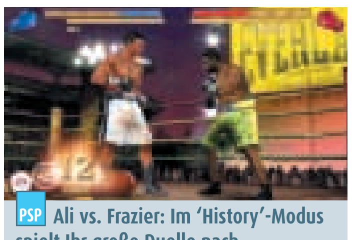
Genre: Strategie
Schwierigkeit: hängt vom Team ab

Entwickler: Sports Interactive, England
Hersteller: Sega
www.sega.com
Veröffentl.: bereits erhätlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

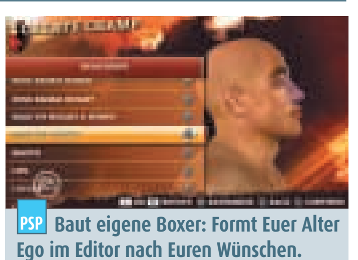
PSP Grafik 25 % Sound 01 % 70 % Spielspaß

Ein Spiel für Statistik- und Tabellen-Freaks: Die Präsentation geriet arg spartanisch.

Fight Night Round 3



PSP Ali vs. Frazier: Im 'History'-Modus spielt Ihr große Duelle nach.



PSP Baut eigene Boxer: Formt Euer Alter Ego im Editor nach Euren Wünschen.

EAs Boxsensation muss für die PSP abspecken: Da ihr unterwegs nur über einen Stick verfügt, fällt die intuitive 'Total Punch Control' flach. Geraden und Jabs verteilt Ihr mit den Buttons, brutale Schwinger und 'Haymaker'-Haken ladet Ihr via Schultertaste auf. Da Ihr mit L- und R-Taste ebenfalls ausweicht und blockt, sind die Kontrollen zu überladen. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit warten aber auch auf PSP packende Faustkämpfe mit toll animierten Sportlern. Ein Karrieremodus, legendäre 'History'-Matches sowie Mehrspielerduelle online oder Ad-Hoc runden die Palette ab. *ms*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.eaganes.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP Grafik 77 % Sound 82 % 79 % Spielspaß

Trotz komplizierter Steuerung: toll präsentiertes Boxspektakel mit vielen lizenzierten Kämpfern.

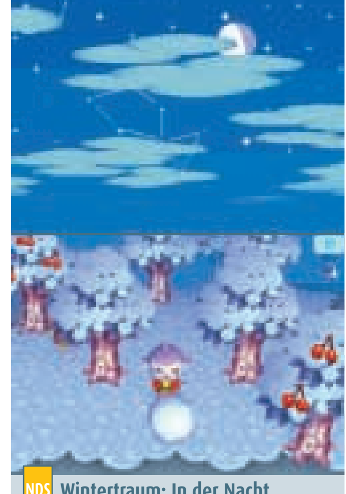
Animal Crossing Wild World



NDS Trautes Heim: Richtet Euer Häuschen ganz nach Eurem Gusto ein.



NDS Es gibt nichts, was Händler Tom Nook nicht zum Verkauf anbietet.



NDS Wintertraum: In der Nacht bewundert Ihr auf dem oberen Bildschirm selbst erstellte Sternbilder.



NDS Angeln, Graben, Schmetterlinge fangen – der Zeitvertreib ist gemütlich, bringt aber trotzdem Erfolge: Tom Nook oder das Museum nehmen Euch den Fang gerne ab.

Nintendos knuffige Lebenssimulation ist wie geschaffen für den DS: Anders als die wuseligen Sims, die Euch mit ihrem hektischen Alltag jede freie Sekunde auf Trab halten, frönen die tierischen Bewohner von "Animal Crossing" dem Müßiggang. Ein kurzes Spielchen in der Mittagspause reichen Eurem digitalen Bürger und seinen Nachbarn meist, um sich wohl zu fühlen. Den Wohlstand im "Wild World"-Dorf pflegt es sich ganz einfach: Pflanzt und erntet Obst, fangt Fische und Schmetterlinge, grabt nach Fossilien, sammelt Muscheln und verscherbelt alles beim Gemischtwaren-Händler Tom Nook. Mit dem Erlös bezahlt Ihr die Hypothek auf Euer Haus ab und investiert das Geld in neue Möbel, Blumensamen, Briefpapier, Werkzeuge oder Outfits. Gemeinnützige Naturen stiften dem Museum ihre Funde oder beschenken Freunde, Nachbarn und Neuzugänge im virtuellen Städtchen. Schließlich lebt "Animal Crossing" gerade durch die tierischen Bewohner und deren kommunikative Ader: Hund, Katze oder Frosch sind immer zu einem Plausch bereit und belohnen Euer soziales Engagement nicht selten mit nützlichen Tipps und Präsenten. Im Gegenzug wird das Gleiche von Euch erwartet. Will sagen: Wer fleißig Briefe verschickt und Geschenke verteilt, sorgt für zufriedene Nachbarn und verhindert Abwanderung. An Gesprächspartnern mangelt es nicht, zu jeder Tages- und Nachtzeit tummeln sich die Bewohner auf der Spielwiese. Womit wir beim entscheidenden Punkt wären: Das Spielgeschehen wird maßgeblich von der internen Uhr des DS bestimmt. Schaltet Ihr das Handheld zur nachtschlafenden Zeit ein, herrscht auch im "Wild World"-Land Dunkelheit. Jahreszeiten sowie Feier- und Festtage spielen ebenso eine Rolle wie Werktage und Wochenende.

Wird Euch Eure kleine Welt zu langweilig, dürft Ihr via WiFi die Städte Eurer Freunde besichtigen. Dort shoppt Ihr in deren Geschäften, bringt dem Gutsbesitzer Geschenke oder animiert dessen Nachbarn zum Umzug in Euer Domizil. *jw*



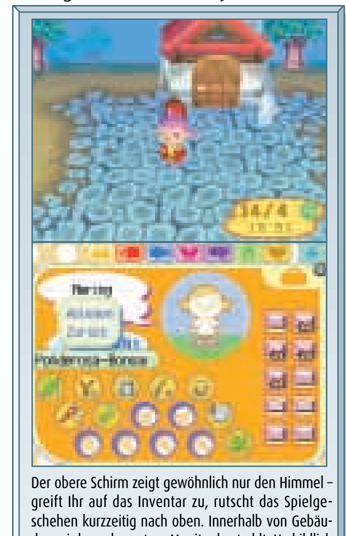
20 Minuten in einer anderen Welt

20 Minuten am Tag reichen meist für einen kurzen, aber befriedigenden Besuch im "Wild World"-Land – dann habt Ihr die Blumen gewässert, mit einigen Bewohnern geplaudert und in Tom Nooks Laden das neue Sortiment begutachtet. Wer länger bleibt, verliert sich schnell in der knuffigen Welt von Hund, Katze und Hase: Bis Ihr alle Früchte eines Tages geerntet, alle Muscheln aufgesammelt, jeden Bürger besucht und den Gemischtwaren-Laden restlos aufgekauft habt, können Stunden vergehen, ehe Ihr den DS wieder aus der Hand legt. 20 Minuten "Animal Crossing" ist wie ein Trailer im Kino – nett, aber man will doch den Hauptfilm sehen.



Janina Wintermayr

(Fast) Besser als das echte Leben: Schon auf dem Gamecube hat die "Animal Crossing"-Belegschaft mit ihrem einzigartigen Charme die Spieler verzaubert. Auf dem DS macht die tierische Simulation aufgrund portabler Größe und formidabler Stylus-Steuerung noch mehr Spaß: Wie ein Tamagotchi könnt Ihr das Sozialleben im kleinen DS-Staat nun jederzeit hegen und pflegen. Dabei kommt das Spiel erfreulicherweise ohne Zwang und Hektik aus. Das Suchtpotenzial ist dennoch enorm: Wer sich einmal in der "Wild World"-Welt verliert, kommt so schnell nicht mehr davon los – schon gar nicht, wenn Freunde zum WiFi-Besuch in ihrer Stadt laden oder Geschenke verschicken. Lediglich die Doppelbildschirme hätten besser in das Geschehen integriert werden können.



Der obere Schirm zeigt gewöhnlich nur den Himmel – greift Ihr auf das Inventar zu, rutscht das Spielgeschehen kurzzeitig nach oben. Innerhalb von Gebäuden wird nur der untere Monitor bestrahlt. Vorbildlich dagegen die Touchpad-Nutzung: Alle relevanten Aktionen könnt Ihr bequem mit dem Stylus bewältigen.

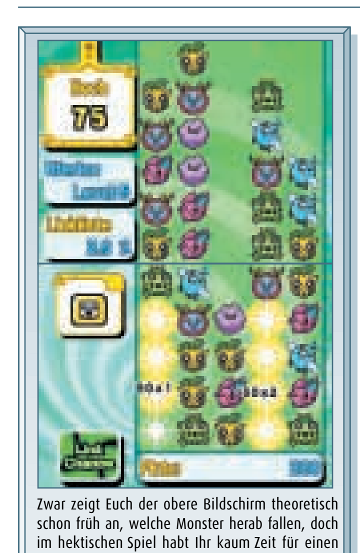

Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Pokémon Link





Zwar zeigt Euch der obere Bildschirm theoretisch schon früh an, welche Monster herab fallen, doch im hektischen Spiel habt Ihr kaum Zeit für einen Blick darauf. Der Stylus ist die einzige Steuerung, wird aber merkwürdig schwammig abgefragt. Das Mikro benötigt Ihr gar nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Ein richtiges Abenteuer mit den populären Knuddelmonstern will uns Nintendo immer noch nicht gönnen, stattdessen gibt der zweite DS-Auftritt der Tierchen die Reaktionsknobler-Parole aus: Bei "Pokémon Link" fallen unaufhörlich Exemplare von oben in eine Röhre. Um sie zu 'fangen', verschiebt Ihr mittels Stylus-Einsatz eine Reihe bzw. Spalte seitlich oder vertikal hin und her. Ziel ist es, mindestens vier gleichartige Exemplare zu verbinden und damit die 'Link'-Reaktion auszulösen: Solange der Bildschirm grün leuchtet, könnt Ihr kurzzeitig andere Pokémon einfacher einkassieren – es reichen dann schon Dreier- und Zweier-Kombinationen. Als bester Freund erweist sich diesmal nicht Pikachu, sondern Ditto – der Blob fungiert nämlich als Joker-Element, das beliebig eingesetzt werden kann. Fleißige Sammler haben einiges zu tun, denn alle 380 Monsterarten stecken auf dem Modul und wollen gefangen werden. Neben einem Story-Modus und der Endlos-Variante könnt Ihr per WiFi gegeneinander antreten, dazu reicht ein Modul für beide Teilnehmer. *us*

Ulrich Steppberger



Der "Pokémon"-Name ist eine Verkaufsgarantie, etwas mehr dürfte ein neuer Titel trotzdem abliefern. Die "Link"-Knobelei kommt nämlich etwas schwachbrüstig daher: Optisch geriet die Präsentation zwar schlicht, bildet die Monsterchen aber passend ab – störend ist allerdings, dass einige Tiere recht ähnlich aussehen und damit die Übersichtlichkeit reduzieren. Das simple Schiebeprinzip funktioniert, wird jedoch stark vom Zufall beeinflusst und bringt viel Hektik ins Geschehen. Da fällt noch mehr auf, dass die Stylus-Abfrage etwas ungenau wirkt und die wenigen Spielmodi kaum Abwechslung bieten. Wer vor allem Pokémon sammeln will, der ist wahrscheinlich trotzdem zufrieden – der Rest greift zu den ähnlichen (und besseren) Konkurrenten "Meteos" oder "Zookeeper".



So lange dauert kaum eine Runde in "Pokémon Link", denn schon bald regnen die Tierchen in einem Tempo in die Röhre, dass zum Überlegen ohnehin keine Zeit mehr bleibt – dann schiebt Ihr wild Spalten und Reihen durch die Gegend, Kollege Zufall hilft Euch nicht selten tatkräftig weiter. Irgendwann werdet Ihr trotzdem überrollt. Viel mehr gibt es tatsächlich nicht zu tun: Klar, der Story-Modus hat für Poké-Fans etwas zu bieten und die Jagd nach nur selten auftauchenden Exemplaren nimmt einige Zeit in Anspruch, aber trotzdem ähnelt sich der Grundablauf immer stark.



Top Spin 2



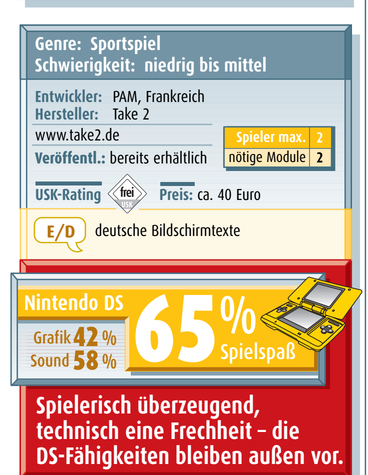
NDS Timing gefragt: Risikoschläge funktionieren wie im Xbox-Erstling.

Auch auf dem DS tummelt sich die Tennis-Elite: Federer, Haas oder Roddick treffen auf Sharapova und Davenport. Klopft die Filzkugel mit Standard-, Top-Spin-, Slice- und Lob-Schlägen über zehn Courts oder packt via Schultertaste knallharte Risk-Shots sowie tückische Stoppbälle aus. Im Karriere-Modus macht Ihr Euren selbst erstellten Sportler in einigen Minispielen für den Grand Slam fit. Leider vermiesen ständige grobe Ruckler die spielerisch ausgereifte Sportsim. Trotz zig Schlagvarianten sind die Ballwechsel zu zäh. *ms*



'Oh verdammt! Das Spiel ist ja für das neue Nintendo-Handheld – das hat doch so 'nen komischen Dualscreen.' So oder zumindest so ähnlich, könnte ein Gespräch der Entwickler verlaufen sein. Außer zur Darstellung des aktuellen Spielstands und einiger Menüs werden die Doppelschirme überhaupt nicht genutzt. Eine Steuerung via Stylus fehlt ebenfalls komplett. Schäbig!

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Top Spin 2

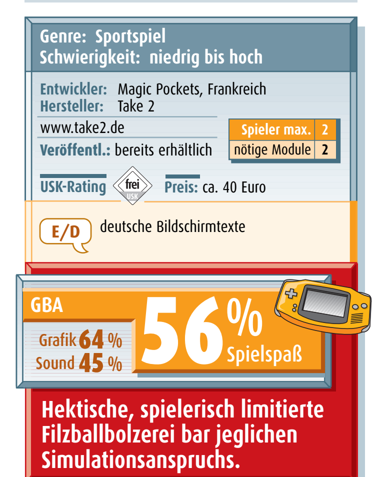


GBA Ein roter Schimmer verrät Euch, ob der Risikoschlag funktioniert hat.



GBA Da braucht's Zielwasser: Minispiele verbessern Eure Attribute.

Mit dem Tenniskracher für Xbox 360 hat die GBA-Drescherei außer dem Titel fast nichts gemein. Anstatt anspruchsvoller Ballwechsel stehen Reaktionstests im Stile eines "Pong" an. Übersensibles Schlagtiming, unglückliche Tastenbelegung und fast nutzlose Risikoschläge zehren an den Nerven. Dass im umfangreichen Karrierepart dennoch Spielspaß aufkommt, verdankt Ihr zahlreichen Turnieren und Trainingsdisziplinen. Wer eine akkurate Sportsim möchte, lässt den Titel links liegen – wollt Ihr zwischendurch lediglich ein paar Bälle klopfen, schaut mal rein. *ms*




Sony PSP



Untold Legends The Warrior's Code


PSP Seht Ihr Euch von Feinden umzingelt, dann greift tief in die Wundertüte und haltet Euch das Gesocks mit deftigen Rundum-Zaubern wie diesem Flammenring vom Leib. Ebenfalls nützlich: elektrische Entladungen, die Eure Feinde kurzzeitig lähmen.



20 Minuten mit der Axt im Walde

Kaum ein Spiel ist so gut für das kurze Gemetzel zwischendurch geeignet wie ein zünftiges Haudrauf-RPG: Seid Ihr gleich mehrere Stunden am Stück mit Klinge, Prügel oder Wumme zugange, dann beginnt das ewig gleichartige Gehacke zu langweilen – aber für den kleinen Erfahrungspunkte- und Bodycount-Hunger ist's ideal. 'Einschalten und losspielen' lautet die Devise, denn ein paar Punkte mehr auf dem Weg zur nächsten Stufe können nie schaden. Obendrein ist so gut wie kein Spiel umsonst: Es darf jederzeit gespeichert werden, und das Spiel merkt sich Eure exakte Position.

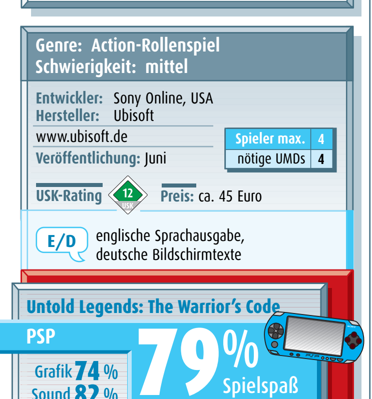
Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Sony Online, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Juni

Spieler max.	4
nötige UMDs	4

USK-Rating 12 Preis: ca. 45 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

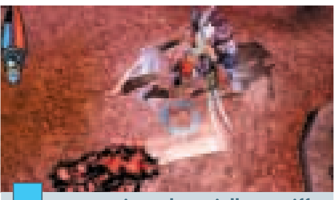


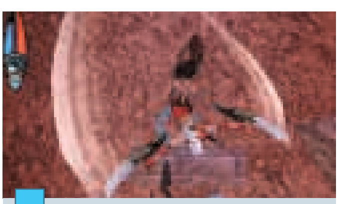
Untold Legends: The Warrior's Code
PSP
Grafik 74 %
Sound 82 %
79 % Spielspaß

Reinschlagen ohne Reue: einfach gestricktes und solide ausbalanciertes Massaker für EP-Junkies.

Metzeln macht Spaß – das weiß der Rollenspieler genauso wie der Ego-Shooter-Fan. Und mag er sich noch so sehr auf komplex verflochtene Handlungsstränge oder mathematisch-taktisches Intellektuellen-Beiwerk berufen: Ebenso wie der Action-Held, der mit vorgehaltener Wumme durch finstere Winkel schleicht, so sind auch Westentaschen-Magier und Axtschwinger vor allem eins – Kampfmaschinen. Wen verwundert's da, dass sich in den letzten Jahren ein Sub-Genre immer mehr breit macht, dass unser viel geliebtes, ach so cleveres RPG aufs Wesentliche reduziert? Im Action-Rollenspiel wird nach allen Regeln der mystischen oder kriegerischen Kunst massakriert – und wie der Genre-Name schon sagt, entscheidet kein Menü-Marathon, sondern vor allem Euer Geschick als Echtzeit- und Hauruck-Navigator über Sieg oder Niederlage.

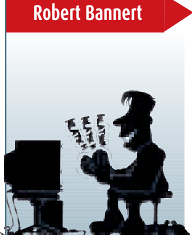
Im Großen haben das die "Champions of Norrath" perfektioniert – für die Hosentasche gibt's das Pocket-Pendant von Sony Online: Wie bei den ersten "Untold Legends" wird auch in "The Warrior's Code" kräftig in flotter Action-Manier ausgeteilt: Etliche Combos, Fertigkeiten, Zauberkunststücke und nicht zuletzt die Begabung Eures Alter Egos, sich in der Hitze des Gefechts in einen riesigen Mutanten zu verwandeln, machen Euch im zweiten Teil zum noch effektiveren Metzger. Denn egal ob fetter Kampfmönch, agile Söldnerin, tödlicher 'Prowler', breitschultriger Wächter oder schnuckeliges Scout-Mädel – jeder der fünf zur Wahl stehenden Schlächter ist ein 'Changeling', ein gestaltwandelndes Wechselbalg. Das haben die Helden ebenso gemeinsam wie die fanatische Jagd nach Erfahrungspunkten, immer stärkerem Rüstzeug sowie durchschlagskräftigeren Waffen – und dem Durchstreifen einer Welt, die sich ausnahmsweise nicht in den gängigen Fantasy-Klischees ergeht. Stattdessen lockt Euch Sony mit einer schmuddeligen Dark-Future-Kulisse an die PSP: Hier knistern nicht nur Luft und magisches Blitzgewitter – auch Schwerter und Äxte stehen unter Strom, wenn sie den röchelnden 3D-Widersacher niederstrecken. Statt Orks und Goblins beziehen hier eklige Mutanten Prügel – und an die Stelle von Bogen oder Armbrust treten moderne Fernkampfwaffen wie spaciger Kugelwerfer bzw. Strahlenpistole. Also dann: Auf sie mit Gebrüll! *rb*


PSP Legt Magie und spezielle Angriffsmanöver wie die des Prowlers...


PSP ...auf Shortcut-Tasten, um sie im Gefecht schnell parat zu haben!


PSP Euer Held kommt auch in finsteren Verliesen ohne Fackel aus.

Robert Bannert



Sony Online verbessert sein Handheld-Massaker in fast allen Belangen, macht aber einiges schlechter als zuvor. Grafisch zeigt man sich mit detaillierten Charakter-Modellen und hochauflösenden, aber weitgehend leer stehenden Kulissen wie beim Vorgänger weder geizig, noch großzügig – aber immerhin schnetzelt es sich jetzt erheblich ruckelfreier. Das postapokalyptische Fantasy-Szenario bietet willkommene Abwechslung, und endlich ist die Abwehrfunktion so belegt, dass Ihr beim Blocken keine Krämpfe mehr bekommt. Aber was haben sich die Entwickler bei den hässlichen und unzugänglichen Menüs gedacht? Außerdem schade, dass die Gegner nicht mehr 'nachwachsen': Womit soll ich meinen Erfahrungspunkte-Durst stillen, wenn ich alles umgehauen habe?

Trauma Center: Under the Knife



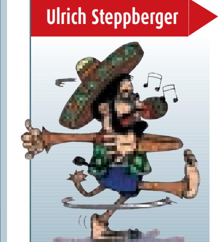


Der obere Bildschirm kommt hauptsächlich zur Illustration der Story zum Einsatz, gelegentlich gibt's auch relevante Hinweise während der Operation. Der Stylus steht im Mittelpunkt, ohne geübte Handhabung geht hier nichts – umso erfreulicher, dass die Abfrage sehr exakt funktioniert.

 Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon

Während das in Ausgabe 04/06 getestete Anwalts-Abenteuer "Phoenix Wright" wegen Lokalisierungsfragen noch in der Warteschleife hängt, dürft Ihr Euch schon jetzt in "Trauma Center" als Chirurg betätigen. Im Rahmen einer per Standbild und Textboxen erzählten Handlung über mehrere Kapitel werdet Ihr regelmäßig im OP tätig. Zuerst erläutert die Krankenschwester, welches Wehwehchen den Patienten drückt, dann geht es unter Zeitdruck auf dem Touchscreen zur Sache. Ihr seht die betroffenen Körperstellen in Vergrößerung, an den Bildseiten sind Eure zehn Instrumente angeordnet. Mit Desinfektionsgel wird die Haut eingerieben, bevor Ihr per Skalpell den Schnitt ansetzt. Ihr behandelt innere Organe u.a. via Laser, setzt Spritzen mit Aufputschmittel, entnehmt Fremdkörper per Klammer oder saugt Blut ab, bevor wieder alles zugenäht wird. Später beherrscht Ihr eine spezielle Prozedur, die kurzzeitig das Geschehen verlangsamt – allerdings klappt das nur einmal pro Operation, weshalb Ihr stets unter Druck steht. *us*

Ulrich Steppberger

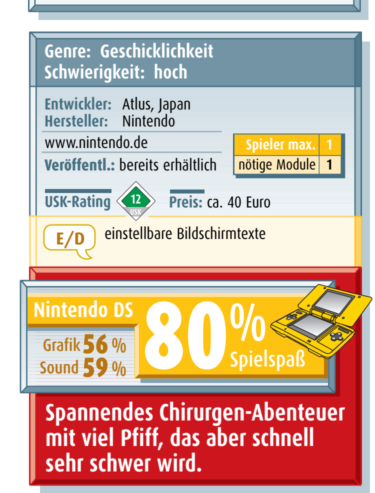


Der DS entwickelt sich zum Spezialisten für die Simulation ungewöhnlicher Berufe: "Trauma Center" macht eine sehr gute Figur und sorgt dank ausgefuchster Touchscreen-Einbindung für eine Menge spaßige Unterhaltung. Die antiquierte Story-Präsentation sollte Euch dabei nicht stören, denn gut gezeichnet sind die Bitmap-Charaktere allemal. Auch die Optik während der Operationen haut niemanden um, visualisiert die knifflige Tätigkeit aber tadellos. Die Eingriffe überzeugen mit intelligenten Prozeduren, die stets spannend und motivierend bleiben. Das einzige Ärgernis ist die hohe Schwierigkeit, die schon nach einem Drittel des Spiel mächtig anzieht und jeden Fehler bestraft – wer mit solch knackigen Herausforderungen umgehen kann, sollte zugreifen.



20 Minuten mit fallendem Puls

"Trauma Center" ist Stress pur. Da Operationen nie mehr als ein paar Minuten dauern, kann jeden Moment was schief gehen. Stürzt plötzlich der Puls des Patienten ins Bodenlose, helfen nur blitzschnelle Reaktionen und Injektionen. Und wenn im Verlauf der Geschichte erst einmal die geheimnisvollen mobilen Viren auftauchen, steigt Euer Herzklopfen besonders rasant. So mancher Eingriff hört sich simpel an, kostet Euch aber schnell weit mehr als 20 Minuten: Je weiter Ihr kommt, desto öfter müsst Ihr Fehlschläge hinnehmen und die Operation neu starten. Umso größer ist die Befriedigung, wenn das gefährdete Leben endlich gerettet wurde.



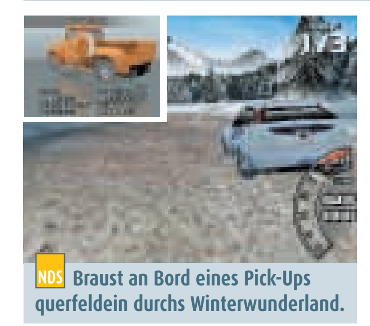
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

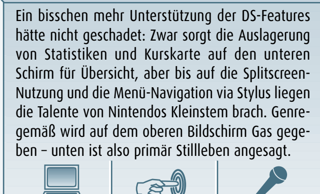
Nintendo DS
Grafik 56 %
Sound 59 %
80 % Spielspaß

Spannendes Chirurgen-Abenteuer mit viel Pfiff, das aber schnell sehr schwer wird.

Ford Racing 3



NDS Braust an Bord eines Pick-Ups querfeldein durchs Winterwunderland.



Ein bisschen mehr Unterstützung der DS-Features hätte nicht geschadet: Zwar sorgt die Auslagerung von Statistiken und Kurskarte auf den unteren Schirm für Übersicht, aber bis auf die Splitscreen-Nutzung und die Menü-Navigation via Stylus liegen die Talente von Nintendos Kleinstem brach. Genregemäß wird auf dem oberen Bildschirm Gas gegeben – unten ist also primär Stillleben angesagt.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon

Das insgesamt dritte "Ford Racing" ist die erste DS-Episode der Raser-Reihe rund um Automobile des traditionsreichen US-Herstellers. Wer nicht unbedingt hinter dem Steuer von Luxus-Limousinen wie Porsche, Ferrari & Co. über Parcours oder durch die Pampa rauschen will, der freut sich über eine riesige Auswahl größtenteils erst frei zu spielender Boliden – vom gemeinen Wald-und-Wiesen-Karren bis hin zum sportlichen PS-Monster. Vorausgesetzt natürlich, er gibt der DS-typisch eher unscheinbaren Rennspiel-Optik eine Chance. *rb*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Visual Impact, Frankreich
Hersteller: Destination/Empire/Zoo
www.zoodigitalpublishing.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 63 %
Sound 61 %
67 % Spielspaß

Unspektakuläres, aber reichhaltiges Racing-Aufgebot mit massig Ford-Modellen und Optionen.

Big Mutha Truckers



NDS Langsam und langweilig von Stadt-zu Stadt. Die Karte zeigt das Ziel.

Langsam, aber sicher entwickeln sich unteres Display und Stylus zur Müllablage für alles, was oben keinen Platz mehr findet. Auch hier wird oben gerast und unten gewählt: Allerdings sind die wenigen Menüs reichlich primitiv, und die Karte zur Kursbestimmung andauernd einzublenden, ist schlicht überflüssig. Diese Menü-Navigation hätte auf jeder anderen Konsole ebenso gut funktioniert.

Dualscreen Touchscreen Mikrofon

Vor ihrem baldigen Ableben will es die Besitzerin des "Big Mutha Truckers"-Imperium genau wissen: Wer von ihren Söhnen und Töchtern wird das Familienunternehmen nach ihrem Tod führen können? Um Euer Familienoberhaupt vom Fahrer Eurer Wahl zu überzeugen, kutschiert Ihr unterschiedliche Sorten Fracht in die Städte eines fiktiven US-Staats, rammt dabei so wenige der verpixelten Sonntagsfahrer wie möglich, macht einen Bogen um die Polizei und kümmert Euch im rudimentären Wirtschaftsteil um Eure Profite. *rb*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Raylight, Italien
Hersteller: Destination/Empire/Zoo
www.zoodigitalpublishing.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

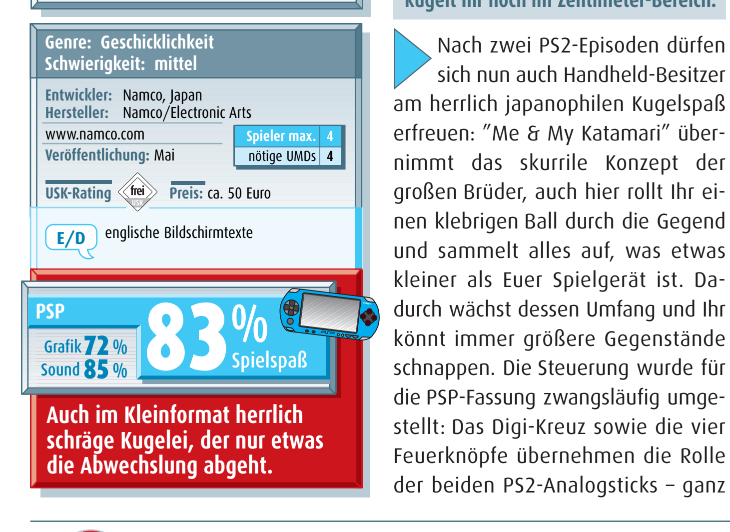
Nintendo DS
Grafik 55 %
Sound 46 %
56 % Spielspaß

Es läuft und gibt Laut, ist aber herzlich überflüssig: billige Rennspiel/Handelssim-Mixtur.



20 Minuten im Katamari-Wahn

Vor den Kugelspaß hat Namco das Einführungslevel gesetzt: Die Zeit dafür ist aber gut investiert, denn selbst Kenner der PS2-Vorlagen brauchen etwas, um sich auf die Steuerung einzustellen – bei der Umsetzung wurden kaum Kompromisse gemacht, das Katamari rollt sich auf dem Handheld nicht weniger komplex. Habt Ihr den Umgang verinnerlicht, geht's in zeitlich gut abgestimmten Häppchen rund: Anfangs sammelt Ihr nur ein Szenario auf einmal auf, bei späteren Vorgaben seid Ihr mitunter gute 20 Minuten beschäftigt – der Weg vom zentimetergroßen Ball zur Kontinente verschlingenden Gigan-to-Kugel führt schon mal über mehrere Spielstufen am Stück.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

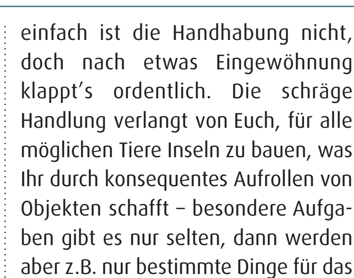
Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Electronic Arts
www.namco.com
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 72 %
Sound 85 %
83 % Spielspaß

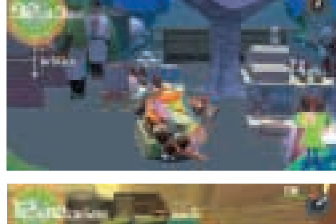
Auch im Kleinformat herrlich schräge Kugelei, der nur etwas die Abwechslung abgeht.

Me & My Katamari

VIDEO AUF DVD!


PSP Aller Anfang ist klein: Zuerst kugelt Ihr noch im Zentimeter-Bereich.

Nach zwei PS2-Episoden dürfen sich nun auch Handheld-Besitzer am herrlich japanophilen Kugelspaß erfreuen: "Me & My Katamari" übernimmt das skurrile Konzept der großen Brüder, auch hier rollt Ihr einen klebrigen Ball durch die Gegend und sammelt alles auf, was etwas kleiner als Euer Spielgerät ist. Dadurch wächst dessen Umfang und Ihr könnt immer größere Gegenstände schnappen. Die Steuerung wurde für die PSP-Fassung zwangsläufig umgestellt: Das Digi-Kreuz sowie die vier Feuerknöpfe übernehmen die Rolle der beiden PS2-Analogsticks – ganz einfach ist die Handhabung nicht, doch nach etwas Eingewöhnung klappt's ordentlich. Die schräge Handlung verlangt von Euch, für alle möglichen Tiere Inseln zu bauen, was Ihr durch konsequentes Aufrollen von Objekten schafft – besondere Aufgaben gibt es nur selten, dann werden aber z.B. nur bestimmte Dinge für das Endergebnis gezählt. Per WiFi dürfen außerdem vier Kugler gleichzeitig ran. "Me & My Katamari" übernimmt als Spielfelder einige Szenarien aus dem zweiten PS2-Auftritt, die durchgeknallte Musik stellt ein Medley aus beiden Episoden dar. *us*


PSP Egal ob nächtlicher Vorort oder die ganze Welt: Ihr rollt alles auf.

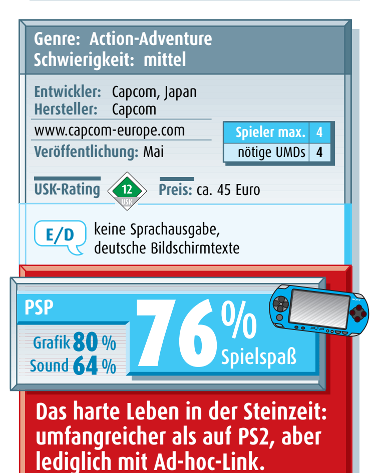
Ulrich Steppberger



Gut gekugelt, kleiner Prinz: Die schrille Präsentation kommt auch im PSP-Format einwandfrei rüber und sorgt sofort für gute Laune. Grafisch wird der bewährte Stil tadellos präsentiert, musikalisch gibt's sowieso keine Probleme. Selbst die Steuerung funktioniert, wenn sie auch nicht ganz so gut von der Hand geht wie auf der PS2 – dazu fehlen einfach die Analogsticks. Trotzdem erreicht der PSP-Auftritt wegen einiger Dinge nicht ganz die Qualität der Vorgänger: Zum einen haben Kameraführung und Kollisionsabfrage gelegentlich kleine Aussetzer, die aber zum Glück nie dramatisch sind. Zum anderen gibt's leider nur wenig unterschiedliche Aufgaben und die paar Szenarien wiederholen sich auf Dauer arg häufig – trotzdem ist's ein feiner Geschicklichkeitsspaß für unterwegs.

20 Minuten in der Steinzeit

In 20 Minuten könnt Ihr ein bis zwei Missionen spielen, aber auch auf eigene Faust Abenteuer erleben: Egal ob Ihr die Landschaft erkundet und Lichtungen mit fetter Beute sucht, einfach die Angel auswerft, Euch als Landwirt oder im Steinbruch betätigt – der steinzeitliche Jäger und Sammler hat immer alle Hände voll zu tun. Natürlich fangt und erntet Ihr mehr, als Ihr selbst verdrücken könnt: Link-Sessions mit Euren Freunden dürft Ihr auch zum Tauschen nutzen, denn je nach Vorlieben entwickelt Eure Figur individuelle Talente und Wissen. Denn nur wer die passenden Rezepte entdeckt, kann aus Kräutern Arzneimittel brauen und spezielle Erze zu vorteilhaften Rüstungen verarbeiten.



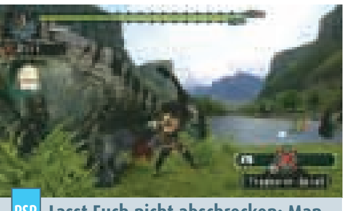
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 45 Euro
E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 80 %
Sound 64 %
76 % Spielspaß

Das harte Leben in der Steinzeit: umfangreicher als auf PS2, aber lediglich mit Ad-hoc-Link.

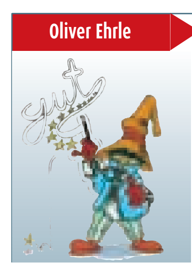
Monster Hunter Freedom


PSP Lasst Euch nicht abschrecken: Mancher Riese entpuppt sich als Feigling!


PSP Auf der neuen Farm lasst Ihr gesammelte Samen sprießen.

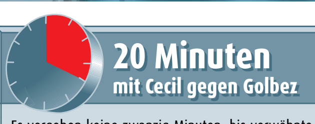
PS2-Jäger gehen schon seit letztem Sommer auf die Pirsch (MAN!AC 06/05), jetzt wird Capcoms Steinzeitabenteuer mobil: In "Monster Hunter Freedom" durchstreift Ihr Wälder, Wüste und Berge auf der Suche nach Sauriern und Urzeitvögeln. In über 200 Missionen lernt Ihr alle Elemente der Großwildjagd, es kommen vielfältige Waffen, Pirschtechniken und Ausrüstungen zum Einsatz. Dabei müsst Ihr das individuelle Verhalten der Ungeheuer genau kennen und ihre Schwachstellen nutzen: Ihr nehmt die Ungeheuer mit Bogen und Armbrust aufs Korn, stoßt ihnen im Nahkampf das Schwert zwischen die Rippen und rollt zur Seite, wenn sie Euch anfallen wollen. Es gibt aber nicht nur kampflustige Exemplare, sondern auch allerlei scheues Getier: Der clevere Jäger schleicht sich hinter Büschen und Felsen an, um die Beute hinterrücks zu überraschen. Zusammen mit bis zu drei Freunden könnt Ihr auch Treibjagden veranstalten oder die Biester in die Falle locken, dann spielt ein Kamerad den Lockvogel. Im Vergleich zur PS2-Vorlage wurde das Abenteuer um neue Aufträge, Landschaften und Aufbauelemente bereichert: Die Kriegergilde unterhält die ausbaufähige Kokoto-Farm, in der Ihr Beete und ein Wäldchen anlegt und so regelmäßig Früchte sowie Pilze ernten könnt. Außerdem gibt's Teich sowie Steinbruch, in denen Ihr angelt und Erze für Waffen schürft. *oe*

Oliver Ehrle

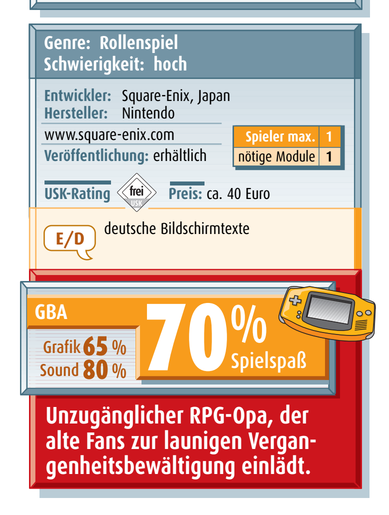


Die frischen Aufbauelemente runden das Steinzeitabenteuer ab: Die Kokoto-Farm bringt mehr Abwechslung ins Abenteuer, denn jetzt ist das Dorf nicht nur ein Ort zum Palavern und Handeln – nun könnt Ihr endlich unabhängig von Missionen die Angel auswerfen und neue Ausrüstung und Verpflegung sammeln. Die Jagd steuert sich mobil so spannend wie auf Konsole: Ihr beobachtet die Urzeittiere beim Grasen, schleicht Euch vorsichtig an und versucht, einen Überraschungsangriff auszuarbeiten. Dank Breitbildformat habt Ihr optimale Übersicht, solange die Kamera nicht über den Helden schwenkt – haltet Euch bei kniffligen Gegnern von Felswänden fern! Im Gegensatz zum PS2-Vorbild besitzt "Freedom" allerdings keinen Online-Modus.

Final Fantasy 4 Advance



Es vergehen keine zwanzig Minuten, bis verwöhnte Neuzeit-Rollenspieler sich an "Final Fantasy 4 Advance" die Zähne ausbeißen. Wer ohne Vorbereitung durch die ersten Dungeons rennt, stirbt flott den Rundentod. Ohne die Hilfe Eures Dragooner-Kumpels Kain gibt's schnelle Ausfälle, und Phönixfedern, mit denen Ihr gefallene Kameraden wiederbelebt, sind rar bzw. teuer. Also bleibt Euch nur, vor der zweiten Stadt eine Trainingspause einzulegen. Das dauert dann länger als zwanzig Minuten. Endlose Rundwanderungen um die Siedlung und etwa fünfzig Zufallskämpfe später habt Ihr genügend trainiert, um den ersten richtigen Bossgegner – das Octomammut – zu besiegen!





GBA Dramatik pur: So viel Spannung mit Mini-Männchen seht Ihr selten.

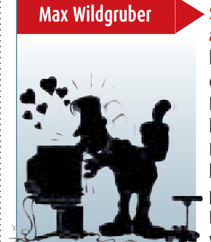


GBA Nicht animiert, doch fein gezeichnet: RPG-Monster anno 1991.

Cecil ist ein schwarzer Ritter. Eigentlich aber hat er ein goldenes Herz. Die rührselige Geschichte von Cecils Wandlung zum integren Paladin gehört zu den absoluten Klassikern der Rollenspielgeschichte. Wer vor 15 Jahren eine Import-taugliche SNES-Konsole sein Eigen nannte, konnte sich von der erzählerischen Güte des vierten "Final Fantasy"-Teils überzeugen.

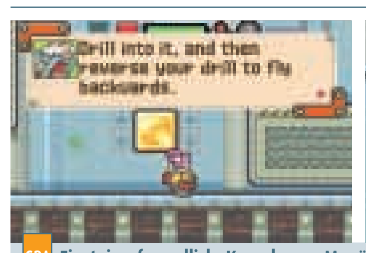
GBA-Rollenspieler freuten sich schon letztes Jahr über die gelungene Auferstehung der ersten beiden NES-Episoden. Dieser Tage steht "Final Fantasy 4 Advance" in den Startlöchern, das gemäß der Square-Enix'schen Portierungs-Politik in komplett überarbeiteter Form vorliegt. So wurden sämtliche Charakterporträts und Hintergründe neu gezeichnet, eine Schnellspeicher-Funktion eingebaut und einige Zusatzlevels konstruiert. Das grundlegende Spielprinzip bleibt unangetastet: Isometrische Pixelwelten werden von unsichtbaren, zufällig auftauchenden Widersachern bevölkert, die Euch in Rundenkämpfe schicken. Ist Euer Zeitbalken voll, greift Eure bis zu drei Mann starke Abenteurergruppe mit Schwertern, schwarzer oder weißer Magie sowie beschworenen Monstern an. Freund und Feind sind hübsch gezeichnet, werden aber als nahezu unbewegliche Standbilder eingeblendet. *mw*

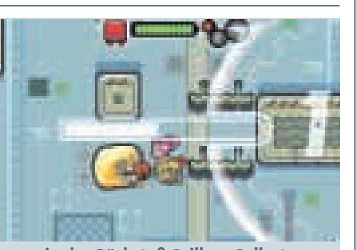
Max Wildgruber



Schon der rührige Mode-7-Vorspann versetzt mich zurück in die gute alte Zeit. Damals, als wir zum ersten Mal den Chocobos begegneten und lernten, dass japanische Rollenspiele auch mehr zu bieten haben als Helden, die gegen abstrakte Chaosdämonen fechten. Trotzdem muss "Final Fantasy 4 Advance" modernen Klassikern wie "Golden Sun" den Vortritt lassen. Bieder inszenierte Kämpfe, ein völlig veraltetes Leveldesign ohne Kontext-sensitive Einlagen und der Zwang zu stetigen Trainingskämpfen könnten den heutigen Erstkontakt mit dem Kultspiel zur harten Geduldsprobe werden lassen. Wer sich allerdings durch diesen unzugänglichen Harnisch gebissen hat und in die Story eingetaucht ist, legt das altehrwürdige Juwel so schnell nicht mehr aus der Hand.

Drill Dozer





GBA Einsteigerfreundlich: Komplexere Manöver wie der Rückstoß-Drill an Gallert-artigen Blöcken werden narrensicher erklärt (bei uns natürlich mit deutschem Text).

Wo gehobelt wird, da fallen Späne – und wo gebohrt wird, ebenfalls. Schlüpft im schrillen Jump'n'Run von "Pokémon"-Erfinder Game Freak in die Schühchen einer wehrhaften Zopflise, bemannt einen mit aufrüstbarem Bohrer bewaffneten Mini-Mech und schraubt Euch durch allerlei Hindernisse – darunter massive Stahltore, Wände sowie vereinzelt auch ein paar Blech-Heinis. Eine handliche Steuerung und zusätzliche Gimmicks wie Gallert-artige Blöcke und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten Eures Werkzeugs machen den kurzen Hüpf-Spaß zum Genre-Geheimtipp. *rb*



Tokobot



PSP Teamwork ist Trumpf: Ohne Eure Robohelfer geht meistens nichts.



PSP Gegen die dicken Bosse seht Ihr gelegentlich ganz schön klein aus.

Auf der PSP gibt sich Tecmo überraschend kinderfreundlich, statt Prügelladys oder Kampfninjas steht ein Animebursche mitsamt putziger Roboschar im Hüpf-Mittelpunkt. Ihr wuselt durch etwas farbarm ausgefallene Szenarien und bedient Euch der namensgebenden "Tokobot"-Begleiter: Die Blechburschen nehmen auf Knopfdruck Formation ein, was Euch z.B. Attacken gegen Feinde erlaubt und Anstiege oder Abgründe überwinden lässt. Das nette Grundkonzept funktioniert akzeptabel, dafür sorgen die träge Kontrolle und unübersichtliche Blickwinkel für nervige Situationen. *us*



BACK ISSUES

06



1/06



2/06



3/06



4/06



5/06

05



1/05



3/05



4/05



5/05



6/05



7/05



8/05



9/05



10/05



11/05



12/05

BESTELLCOUPON

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

IM INTERNET UNTER: WWW.MANIAC.DE

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 5 EURO INKL. VERSAND.
DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

○ 4/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 12/01 ○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02
○ 8/02 ○ 9/02 ○ 3/03 ○ 6/03 ○ 7/03 ○ 8/03 ○ 9/03 ○ 10/03 ○ 2/04 ○ 3/04 ○ 4/04 ○ 5/04
○ 8/04 ○ 9/04 ○ 10/04 ○ 11/04 ○ 1/05 ○ 3/05 ○ 4/05 ○ 5/05 ○ 6/05 ○ 7/05 ○ 8/05 ○ 9/05
○ 10/05 ○ 11/05 ○ 12/05 ○ 1/06 ○ 2/06 ○ 3/06 ○ 4/06 ○ 5/06

BETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

News >>

Spiele

The Legend of Zelda PHANTOM HOURGLASS





Via Stylus gebt Ihr die Flugbahn des Bumerangs vor (ganz oben). In der Oberwelt plagt sich Link mit kleinen Gegnern.

Der tapfere Elfenjunge Link durchforscht den DS in einem brandneuen Abenteuer mit malerischer Cel-Shading-Optik.

Überraschend verkündete Nintendo-Präsident Satoru Iwata Anfang April, dass noch in diesem Jahr Links erstes DS-Abenteuer erscheint. Der heldenhafte Zipfelmützenträger gehört zu den wichtigsten Stützen Nintendos seit seinem ersten Auftritt in "Legend of Zelda" für das NES.

Link eroberte mit einer bunten Mischung aus knackigen Rätseln, Echtzeitkämpfen und taktischem Einsatz von zahlreichen Items Millionen Zockerherzen im Sturm. Mit "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" kehrt der Winzling in vielen Spielsituationen zu seinen Wurzeln zurück: Denn obwohl alle Lebewesen und Objekte in 3D modelliert sind, erlebt Ihr Links Abenteuer meist in traditioneller Top-Down-Ansicht. Bei Schiffsfahrten und anderen Gelegenheiten präsentiert der Kameramann das Geschehen in 'echter' 3D-Ansicht. Optisch orientiert sich Links DS-Abenteuer am Gamecube-Hit "The Wind Waker". Euer Held bekämpft in einer Cel-Shading-Welt Fledermäuse, Skelette und andere Halunken. Neben Schwert-Duellen löst Ihr Serien-typisch Rätsel, die dank DS-Touchscreen oftmals malerisches Geschick verlangen. Zeichnet etwa die Flugkurve Eures Bumerangs oder malt Tür-öffnende Symbole nach. Boss-Duelle erstrecken sich über beide Bildschirme, ansonsten nutzt Ihr das obere Display für die richtungsweisende Karte.

Interessantes aus Hyrule

- Den ersten Doppelschirm-Auftritt hatte der Elfen-Held mit "Zelda" für Game & Watch (1989)
- Eiji Aonuma war schon bei vier anderen "Zelda"-Titeln als Entwickler tätig
- zahlreiche Rätsel löst Ihr via Stylus-Kritzeleien
- die künstlerische Cel-Shading-Optik verwendete Nintendo bereits beim Gamecube-Knüller "The Legend of Zelda: The Wind Waker"
- Trotz 3D-Welt erlebt Link viele Spielsituationen in traditioneller Vogelperspektive

Erste Eindrücke einer Video-Präsentation: die Cel-Shading-Optik erinnert an Links Gamecube-Abenteuer; der Stylus kommt in etlichen Spielsituationen zum Einsatz.

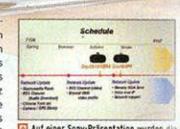
Doppelte Gefahr: Dieses taktische Endgegner-Scharmützel findet auf zwei Bildschirmen statt. Link wirft via Wirbelwind explosive Bomben auf den Fiesling.

Soft- und Hardware

Die Zukunft der PSP

Gekommen, um zu bleiben: Sony kann mit den weltweiten Verkäufen seines Hightech-Taschenspielers zufrieden sein – auch wenn es nicht gelang, Nintendos Dominanz im Handheld-Sektor auf die Schnelle zu durchbrechen. Was aber gar nicht nötig ist, denn PSP und DS können unseres Erachtens prima nebeneinander existieren.

Das heißt aber nicht, dass Sony in einen Dornröschenschlaf verfallen darf. Nachdem es geraume Zeit etwas still um die PSP war, hat Sony auf einer Präsentation in Japan die Strategie für 2006 erläutert. Und diese Zukunfsperspektive klingt spannend.



Auf einer Sony-Präsentation wurden die P... PSone-Emulation und mehr Internet-Fähigkeit...

Nachdem wir das "Talkman"-Mikrofon bereits selbst testen konnten (siehe Seite 72), wird 2006 zudem eine aufsteckbare Kamera erscheinen. Diese ähnelt in ihren Funktionen dem erfolgrei... chen "Eye Toy" für die PS2 un... kann sowohl in Spielen wie au... für Video-Chat eingesetzt werde...

PSP: das passiert 2006

PSP gibt's nun auch als Basismodell ohne Zubehör für 199 Euro. Vielerorts sind auch günstige Bundles aus Value Pack und Spielen für unter 250 Euro erhältlich.

Firmware-Updates: Neue Funktionen für den Web-Browser (u.a. den Macromedia Flash Player) und ein erweiterter RSS-Channel sind geplant.

Eye Toy: Eine Kamera ähnlich dem PS2-Eye-Toy ist in Arbeit.

GPS-Empfänger: Das 'Global Positioning System' soll nicht nur zur aktuellen Standortbestimmung taugen, sondern auch neue Funktionen in Spielen ermöglichen.

PSone-Emulator: Spiele für die erste Playstation können heruntergeladen werden (wahrscheinlich überwiegend gegen Gebühr).

Kurzmeldungen

Lumines wird fortgesetzt



Tetsuya Mizuguchi, Chef-Designer von "Lumines"-Entwickler Q Entertainment, hat in aktuellen Interviews einen Nachfolger des stylischen Kult-Knoblers in Aussicht gestellt.

Gizmondo endgültig erledigt





JETZT A...

MOBILE GAMER

Daxter

20 Spieletests für PSP

Syphon Filter • Untold Legends 2 • Street Riders

Splinter Cell Essentials • Metal Gear Acid 2

SOCOM U.S. Navy Seals Fireteam Bravo

Test & Tipps: Multiplayer-Taktiken zum Actionhit

Die 100 besten GBA-Spiele Teil 4

Außerdem getestet: Final Fantasy 4 • Drill Dozer Tales of Phantasia

56 Spiele für Handy und Pocket-PC im Test

IMPORT-TIPPS DS

Komplexe Abenteuer, experimentierfreudige Exoten und Online-Keilereien: DS-Importe bringen Euch immer wieder zum Staunen.



Schleimiges Action-Adventure zur RPG-Perle: "Slime Mori Mori Dragon Quest 2".



Frisch auf den Tisch: "Cooking Mama"

DS-Spieler wissen gar nicht, wie gut sie es haben: Noch vor zehn Jahren war man bei Nintendo nämlich der Meinung, dass Rollen- und Strategiespiele für europäische Spieler nicht geeignet sind. Wer seinerzeit ein "Final Fantasy" spielen wollte, musste sich nicht nur mit dubiosen Mailorder-Versendern, sondern auch mit fiesen Schutzmechanismen herumschlagen – die Euch zwar das Abenteuer spielen ließen, dann aber den Abspann verweigerten! Glücklicherweise ist diese Problematik heute längst Geschichte: Euer DS spielt Module aus aller Welt und Nintendo sorgt selbst bei Atlus-Exoten wie "Trauma Center" höchstpersönlich für eine ordentliche Lokalisierung. Deshalb finden sich im westlichen Ausland nur wenige Spiele, die nicht bei uns erhältlich sind. DS-Importfans blicken weitgehend in den fernen Osten.

Importe aus USA

Was in den USA erscheint, lässt auch bei uns nicht lange auf sich warten. Trotzdem können voreilige Spieler im Einzelfall einige Wochen Vorsprung erkaufen, wenn sie gleich beim US-Start zuschlagen. Allerdings solltet Ihr Euch darüber im Klaren sein, dass amerikanische Spiele mit Mehrspielerlink meist nicht mit ihren europäischen Versionen vernetzt werden können – falls Ihr Eure Freunde zum Duell fordern wollt, sind Importe nicht empfehlenswert.

Importe aus Japan

In Japan gibt es einige Spiele, die es wohl nie in den Westen schaffen werden. Und das, obwohl ihr 'Thema' bei uns im Vormittagsprogramm läuft: Meist handelt es sich um Anime-Umsetzungen wie "One Piece", "Naruto" und "Captain Tsubasa" (bei uns "Die tollen Fußballstars"), die mitunter als recht eigenwillige Interaktiv-Romane und Kartenspiele aufs Handheld kommen. Für einen Fan ist ein solch exotisches Stück natürlich der Glanz seiner Sammlung, aber ernsthafte Spieler können auf einige Titel gut verzichten. Daneben finden sich aber einige Perlen, die sich auch ohne Japanisch-Kenntnisse genießen lassen.

Importe aus der EU

Da knirschen Rollenspieler mit den Zähnen: "Final Fantasy" fühlt sich in Deutschland wohl, Namcos "Tales"-Serie traut sich teilweise, aber die musikalischen "Lunar"-Epsioden wollen sich bei uns nicht blicken lassen. Wer des Englischen mächtig ist, greift hier zum England-Import. Ansonsten gibt's nur noch einige Titel des Anbieters 505 Gamestreet als EU-Import.

Weitere interessante Importe für DS

Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Bust-A-Move	Taito/505	Denken	England	40 Euro	nicht bekannt	„Puzzle Bobble" mit Stylus-Schleuder statt Kugel-Kanone
Cooking Mama	Taito	Denken	Japan	45 Euro	nicht geplant	Häusliche Koch-Simulation mit pfiffigem Stylus-Einsatz
Egg Monster Hero	Square-Enix	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Origineller Mix aus Monsterzucht und Strategiekämpfen; bald in USA
Prince of Tennis 2005	Konami	Sport	Japan	45 Euro	nicht bekannt	Flottes Tennisturnier zur gleichnamigen Anime-Serie
Shogun Empires	Namco	Denken	USA	35 Euro	nicht bekannt	Echtzeit-Strategie im feudalen Japan; spielerisch mittelprächtig
Slime Mori Mori Dragon Quest 2	Square-Enix	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Mehr Action: Unkomplizierte Monsterjagd zur berühmten RPG-Serie
Tao's Adventure	Konami	Abenteuer	USA	35 Euro	2. Quartal	Rollenspiel mit 3D-Karten; trainiert Monster und zaubert mit Stylus
Tenchu Dark Shadow	From	Action	Japan	45 Euro	nicht bekannt	Auch auf dem DS zücken die Korsaken-Ninjas die 3D-Katanas
Wizardry Asterisk Hiro no Fuuin	Starfish	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	Spannendes DS-Update der ältesten Rollenspielserie
Xenosaga 1 & 2	Namco	Abenteuer	Japan	45 Euro	nicht geplant	In Bitmap-Optik passen die beiden PS2-Rollenspiele auf ein Modul
Ys Strategy	Marvelous	Denken	Japan	45 Euro	nicht geplant	Mittelalterliche Echtzeit-Strategie mit renommierten Retro-Wurzeln

Lunar Dragon Song

Abenteuer >> Rollenspiel



Übersichtlich und komfortabel, aber begrenzt: Nur einzelne Häuser (rechts) und Plätze könnt Ihr in Echtzeit erforschen.

Die zwei "Lunar"-Abenteuer waren die besten Rollenspiele fürs Mega-CD, auch die PSone-Neuauflagen sind mit Leder-gebundenen Handbüchern und 'Making of'-CD wahre Sammlerstücke. "Dragon Song" ist dagegen kein Update, sondern ein Prolog zum Original. Das Abenteuer spielt 1.000 Jahre vor der "Lunar"-Handlung und erfordert keine Vorkenntnisse, was für Fans der Serie auch schade sein kann: Der freche Alex und sein tollpatschiger Freund Nall kommen hier nicht vor. Dafür optimiert Entwickler Game Arts das Rollenspiel ...

Ubisoft • ca. 40 Euro • für Deutschland nicht geplant

Bleach DS

Action >> Beat'em Up



Im Team oder alle gegen alle? Selbst Handicap-Matches sind möglich.

Auf der PSP kann die Anime-Umsetzung nicht überzeugen, aber bei der Keilerei "Bleach: Souten ni Kakeru Unmei" von Entwickler Treasure kommen Nippon-Fans auf ihre Kosten. Die 18 Kämpfer steigen zu viert in den Ring, via Internet könnt Ihr Euch auch mit drei Japanern keilen. Im Gegensatz zu anderen Beat'em-Ups müsst Ihr dabei keine Spezial-Combos lernen, denn Items, die vier Spezialangriffe und eine Superattacke je Held aktiviert Ihr (auf Wunsch) mit dem Touchscreen. Die Zoom-Funktion und eingestreute Anime-Schnipsel setzen die Kämpfe aufwändig in Szene.

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Sega • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Children of Mana

Abenteuer >> Action-Adventure



Wenn Ihr umzingelt werdet, startet Ihr Rundumhieb oder Multipfeil.

Square-Enix' berühmte "Mana"-Serie hat Zuwachs bekommen: "Seiken Densetsu DS: Children of Mana" entführt Euch ins Land der Illusionen, in dessen Mitte der Mana-Baum steht. Ohne echte Oberwelt ist das Abenteuer aber Action-lastiger als die Vorgänger: Die Freunde Frick, Pop und Tumble rücken den Monstern in Missionen auf den Pelz, jeder Streiter beherrscht sowohl Schwertattacken als auch Pfeil und Bogen. Außerdem gibt's Spezialmanöver, mit denen Ihr mehrere Feinde gleichzeitig aufs Korn nehmt oder Projektile zum Angreifer zurückschlagt. Die Monsterjagd unterhält Euch rund 25 Stunden.

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Square-Enix • ca. 40 Euro
noch kein Termin für Deutschland

Naruto Daikesshuu 4

Action >> Beat'em Up

Arena-Fight zum Finale: Hier prügelt Ihr Euch auf mehreren Ebenen.

Es gibt in Japan auch Anime-Umsetzungen, die keine Sprachkenntnisse voraussetzen: "Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 4" ist ebenso wie sein DS-Vorläufer ein scrollendes Prügelspiel, in dem der jugendliche Ninja Uzumaki Naruto, sein Freund Uchiha, Mädel Haruno und Meister Hatake diverse Bösewichte der Serie aufmischen. Bis zu vier DS-Zocker stürzen sich mit Schlägen, Ninja-Waffen und individuellen Spezialattacken in die Keilerei. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein besonderer Schurke, der nicht unbedingt groß, dafür umso gelenkiger sein kann – lasst Euch nicht von ihnen austricksen und haltet Euch ihre Schergen vom Hals.

Tomy • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

...ryaku

Denken >> Strategie



Keine Angst: Die Menüs lernt Ihr, alle wichtigen Anzeigen sind numerisch.

Die Strategieserie "Daisenryaku" (auch bekannt als "Military Commander") funktioniert wie "Advance Wars", will die Kämpfe aber realistischer darstellen. In der DS-Version eilt Ihr mit UN-Truppen einer Rebellenarmee zu Hilfe, die ihr Land vom korrupten Regime befreien will. Sechs Nationen mischen bei dem Einsatz mit, jede besitzt eigenes Kriegsgerät: Unter anderem kommen der Helikopter Apache AH1, der Raketenpanzer M901A1 und die F15 Strike Eagle zum Einsatz. Auf dem unteren Bildschirm kommandiert Ihr die Truppen mit Karte und Stylus, oben werden alle Truppenbewegungen und Kämpfe in 3D-Animationen gezeigt.

Genki • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Ja zum PALi

Bezüglich Eurer Frage "Nehmt Ihr für einen Simultan-Release Ärgernisse wie eine zu geringe Auslieferungsmenge in Kauf?": Von mir aus können wir 'PALis' immer diejenigen bleiben, die am längsten auf eine neue Hardware warten dürfen, sofern die Konsole reibungslos funktioniert, in ausreichender Stückzahl verfügbar ist und es auch entsprechend gute bis sehr gute Start-Titel gibt. Was nützt mir eine neue Konsole, wenn ich nachher feststelle, dass ich ein fehlerhaftes Modell erwischt habe, und ich dieses umtauschen lassen muss.
Ich habe mir aus diesem Grund die Xbox 360 auch nicht am Release-Tag besorgt, sondern erst Anfang März 2006, um in den Genuss der ersten sehr guten Spiele zu kommen ("Ghost Recon Advanced Warfighter" und "The Elder Scrolls 4: Oblivion"). Preisvorteil hatte ich keinen, aber darauf hatte ich es auch nicht abgesehen. Und bisher bin ich mit meiner Xbox 360 zufrieden. Ob ich mir eine PS3 oder den Nintendos Revolution zulegen werde, weiß ich noch nicht. Wenn, dann wahrscheinlich eher den Revolution als Zweitkonsole. (...)
Noch etwas in eigener Sache: Diese Streitereien, welche Konsole nun die bessere ist, gehen mir langsam auf die Nerven. Jeder soll für sich entscheiden, welcher Typ Konsole zu ihm passt. Jede Konsole hat ihre Vor- und Nachteile. Und wenn sich jemand strikt weigert, eine Xbox zu kaufen, dann ist das seine Entscheidung. Wenn dieser jemand aber versucht, eine Konsole schlecht zu reden, dann hört für mich der Spaß auf. Gut, ich selbst habe bei der PS3 auch meine Zweifel. Allerdings begründe ich diese auf Informationen, die ich bisher gelesen habe. Sollte die PS3 wirklich den Versprechungen gerecht werden, dann hat sie es auch verdient, gekauft zu werden. Ich hüte mich aber davor, zu sagen, die PS3 sei Mist oder anders herum, die Xbox 360 ist Müll, nur weil ich vielleicht Sony oder Microsoft nicht leiden kann. Hier sollte sich jeder mal an die eigene Nase fassen. Seine Meinung zu einem Produkt zu sagen ist okay (sofern sie sachlich ist), aber nur aufgrund negativer 'Gefühle' einer Firma gegenüber eine Konsole schlecht zu reden, ist eine andere Sache.
Ferner möchte ich noch erwähnen, dass ich bei der MAN!AC keine Probleme mit herausfallenden Seiten habe (wie in einem Leserbrief in Ausgabe 05/06 bemängelt), obwohl ich seit über einem Jahr ein Abo besitze und schon zuvor so gut wie keine Ausgabe verpasst habe. Bei mir hält alles bombenfest und meine MAN!AC wird nicht nur von mir gelesen.
Zum Schluss möchte ich Euch noch meinen Respekt aussprechen. Ihr seid wirklich eine sehr gute Videospiel-Zeitschrift (und ich habe schon einige gelesen). Fachlich, direkt und mit einer Prise Humor – aber dennoch nicht übertrieben. Ich hoffe, Ihr behaltet diesen Stil bei.

Christian Ernst, Schwabach

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Die Spielesammlung "Capcom Classics Collection Remixed" für PSP wird bei uns nicht mehr erscheinen. Dafür schafft es der Nachfolger "Reloaded" auch in hiesige Läden.

UPDATE: Wer sich bei "The Elder Scrolls 4: Oblivion" (Xbox 360) mit den von uns im Test angesprochenen Problemen (zunehmende Ruckler, lange Ladepausen) rumschlagen muss, sollte mal folgendes Prozedere ausprobieren: Haltet beim Booten des Spiels die grüne A-Taste auf dem Pad gedrückt. Dies leert den Cache-Speicher der Xbox 360 und mindert unter Umständen die Macken. Bei Bedarf einfach die Konsole neu starten und den Vorgang wiederholen. Laut Gerüchten soll es in nächster Zeit ein Patch geben, das die Probleme behebt.



RPG-Dürre

Zuerst einmal ein dickes Kompliment an Euer gesamtes Team. Eure Zeitschrift schafft es immer wieder, durch gut geschriebene Artikel, humorige any-MAN!ACs, klasse Retro-Reportagen und eine sehenswerte DVD zu gefallen. Auch die Artikelvielfalt sorgt dafür, dass Ihr im Vergleich zu anderen mehr als konkurrenzfähig seid. Dafür Danke und macht weiter so!
Frustrierend (und mir absolut unverständlich) ist jedoch die Situation der Rollenspiele auf dem deutschen Markt. Immer häufiger muss ich tolle Importberichte (z.B. "Grandia 3" und "Shadow Hearts: From the New World") mit dem Vermerk 'PAL-Veröffentlichung nicht bekannt oder geplant' lesen. Die deutsche RPG-Fangemeinde kann doch nicht so klein sein. Auch die Sprachbarriere scheint mir keine Erklärung, da Englisch mittlerweile schon in der Grundschule unterrichtet wird. Dafür gibt's eine Schwemme von Ego-Shootern (die wir echt nicht mehr brauchen) und auch jedes noch so armselige Autorennspiel wird vermarktet.

Daniel, via E-Mail

Mit Rollenspielen ist das so eine Sache: Enorme Mengen an zu übersetzendem Text und/oder zu synchronisierenden Dialogen bedeuten hohe Kosten und einen großen Zeitaufwand. Verzichten Hersteller auf eine Eindeutschung, kommt das den Verkaufszahlen nicht zugute – auch in Zeiten von früh beginnendem Englischunterricht in der Schule. Prominente RPGs schaffen es jedoch meist nach Deutschland: "Jade Empire", "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor", "Dragon Quest 8", "The Elder Scrolls 4: Oblivion" und "Final Fantasy 12" sind nur einige Beispiele. Und die Angabe 'PAL-Veröffentlichung nicht bekannt oder geplant' spiegelt lediglich unseren Kenntnisstand zum Zeitpunkt des Import-Tests wider – ein Release hier zu Lande kann dennoch (mitunter sehr schnell) erfolgen. Zuletzt passiert bei "Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs", das kurzfristig bei uns veröffentlicht wurde.

Shigatsu Tsuitachi

Nachdem ich im letzten Heft den Artikel zu "NDS DSDS" gelesen hatte, dachte ich mir, 'Oh mein Gott – es gibt nichts, was es nicht gibt. Was sich die Hersteller alles einfallen lassen, um neue Käuferschichten zu erschließen!' Ich hab' den Artikel sofort meiner (auch zockenden) Frau gezeigt, die sich im TV solche Castingshows reinzieht. Ihr Kommentar: "Häh? Quatsch, das glaube ich nicht!"
Plötzlich war mir klar: Das ist der diesjährige MAN!AC-Aprilscherz und ich Depp bin drauf reingefallen. Zugegeben, es klingt schon ein wenig abwegig, dass Dieter Bohlen die Kandidaten über PictoChat bewertet. Schande über mich!

Sven, Mainz

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

April, April: "Als Starentwickler wurde Shigatsu Tsuitachi (vierter Monat, erster Tag) engagiert..." Cool, Ihr könnt sogar japanisch. Mein Vertrauen in Euch steigt weiter!

Roland Löchli, via E-Mail

Wir gestehen: Mit der News-Meldung zu "NDS DSDS" und "PS PSP PS" haben wir uns einen Aprilscherz erlaubt. Aber vielleicht ist unsere Idee gar nicht sooo abwegig...

Zu schwer

Danke, Capcom! Ihr habt mich enttäuscht. Überall wurde "Onimusha: Dawn of Dreams" als das beste Spiel der Reihe angepriesen und als Fan der Serie habe ich mich somit logischerweise auf das Spiel gefreut. Neues Kampfsystem, neuer Held,

MAN!AC-MEINUNG NR. 42

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 04/06 fragten wir Euch, was Ihr an der MAN!AC mögt und was Ihr verbessern würdet. Hier einige ausgewählte Vorschläge als Diskussionsanregung:

- Previews, Tests etc. nach Genres trennen
- Mehr Artikel zu Spielhallen und Merchandise
- Poster und Extended-Teil weglassen
- Ein neues 'It's a MAN!AC'-Logo einführen
- Import-Testteil ausweiten
- Mehr Specials wie die Spiel-Filme auf DVD
- Verzichtet auf MAN!AC Mobile
- Kurzinfos zu älteren Top-Spielen
- Versionsunterschiede ausführlicher behandeln
- Das Layout könnte schöner sein
- Mehr Technik-Artikel im Next-Level-Bereich
- Eine neue MAN!AC-Webseite
- Mehr gut gemachte anyMAN!ACs à la "The Twin Sepps"

neue Gefährten, neue Story usw. Alles das ist ja auch positiv, jedoch trübt der ungeheure Schwierigkeitsgrad den Spielspaß. Wo ist der 'Easy'-Modus geblieben? Durch die hohe Schwierigkeit ist Teil 4 für mich die Enttäuschung des Jahres, den Spaß an der Serie habt Ihr mir damit verdorben. Das waren knapp 50 Euro für die Tonne! Es geht auch anderen Spielern so, wie ich in verschiedenen Foren gelesen habe. Bei Level 7 habe ich das Pad gefrustet in die Ecke geschmissen, bis dahin sah ich etwa 80 Mal den Schriftzug 'Tot'! Das Spiel wird jetzt im Regal verstauben. Besten Dank dafür!

Markus Göttler, via E-Mail

NextGen-infiziert

Was den NextGen-Hype angeht, so bin ich voll auf den fahrenden Zug aufgesprungen. Eine Xbox 360 schmückt nun neben PC, PSone, PS2 und Gamecube meine Wohnung, und ich muss sagen, dass man sich trotz alter 4:3-Glotze sehr schnell an die bessere Grafik gewöhnt. Was da bei "Project Gotham Racing 3", "Ghost Recon Advanced Warfighter" und "The Elder Scrolls 4: Oblivion" über die Röhre flackert, sieht schon ziemlich genial aus. (...) Kratzt man den Grafiklack aber ab und schaut hinter die Texturfassade, machen mir Classic-Collections, alte RPGs und Rennspiele immer noch genau so viel Spaß. Den Sprung zur NextGen habe ich allerdings nicht bereut und freue mich auf die zukünftigen Grafikhämmer ("Mercenaries" und "Grand Theft Auto" in HD wäre was) sowie hoffentlich innovativere Spielkonzepte. Dass Ihr mit Eurem Magazin meinen Zockernerv trefft, brauche ich wohl nicht zu erwähnen – sonst wäre ich ja nicht seit fast 13 Jahren dabei. Ich hoffe, dass Ihr MAN!ACs auch die nächsten Jahre besteht und ich irgendwann in Eurem Magazin über holografische Spielwelten mit 3D-Brille und Force-Feedback-Strampelanzug lesen kann. Ach ja: Kann man Eure Redaktionsräume eigentlich besichtigen oder benötigt man da einen Passierschein für militärische Hochsicherheitsanlagen mit Unbedenklichkeitsbescheinigung des amtierenden Landesfürsten auf Formular 7B in dreifacher Ausführung?

Andy Krause, via E-Mail

Eine Besichtigung der Redaktionsräume lässt sich leider nicht einrichten, da die rund um die Uhr arbeitenden Schreiberlinge soziale Kontakte nicht gewöhnt sind und dementsprechend verstört auf Besucher reagieren. Aber bei der diesjährigen Games Convention in Leipzig kannst Du die MAN!ACs wieder bestaunen, mit ihnen spielen und vielleicht sogar füttern – obwohl Letzteres eigentlich streng verboten ist. Aber sofern du es nicht weiter erzählst...

Kolossal daneben

Wollte Euch nur meine Enttäuschung bezüglich des Ratings von "Shadow of the Colossus" kundtun. Da kommt endlich nach Jahren wieder mal ein Stück Software heraus, das sich von der Masse abhebt, und Ihr vergebt eine Spielspaß-Wertung von 77%. Klar, dieses Game hat seine Mängel wie zum Beispiel das Aufsteigen auf das Pferd, und die Kamera zickt auch manchmal. Aber es macht einfach mehr Spaß als die meisten Titel der letzten Jahre, und darauf kommt es ja schließlich an. Außerdem finde ich, dass man in "Shadow of the Colossus" merkt, dass es die Programmierer ehrlich meinen – man spürt förmlich deren Herzblut, das Game kommt sehr emotional rüber. Gerade von Euch als eingefleischte Videospielzeitschrift hätte ich mir mehr Toleranz erwartet. Würde mich interessieren, was andere Leser dazu meinen.

Peter Neuberger, Wien

Eigentlich wurde zu dem Spiel schon alles im Test gesagt, aber "Shadow of the Colossus" scheint die Gamer-Gemeinde extrem zu spalten – in fanatische Anhänger und unberührte Gegner. Wir sind weder das eine noch das andere und betrachten jeden Titel unter denselben Kriterien. Daher haben wir sowohl die positiven (Spielidee, Atmosphäre) wie auch negativen (Steuerung, Kamera, fehlende Abwechslung) Aspekte ausgiebig analysiert. Aber schreibt uns dennoch Eure Meinung zu "Shadow of the Colossus".



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Lächerliche Politik

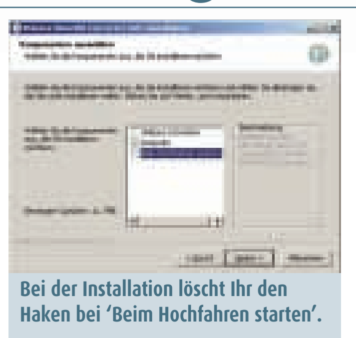
Zu Euren News bezüglich dem Spieleverbot in Deutschland nur so viel: Wenn die deutschen Politiker nichts Besseres zu tun haben und sich abermals in Europa lächerlich machen wollen – die hiesige 'Kürzungs-/Schnittpraxis ist da ja schon eine traurige Tatsache –, sollen sie es tun. Der Spieler wird sein Geld auch im benachbarten Ausland los. Internet sei Dank!

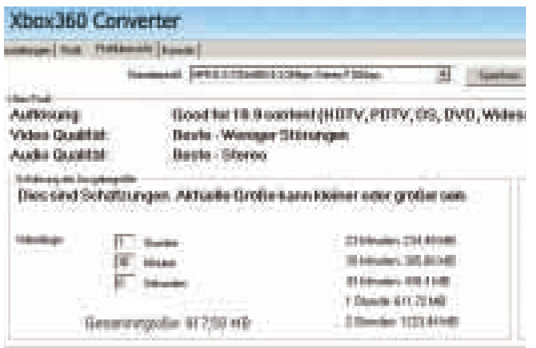
Frank Boehm, Neuhausen

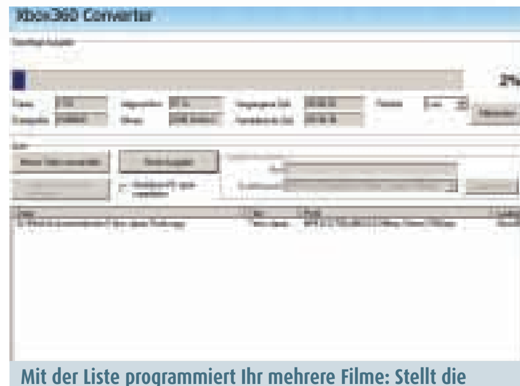
Zu den Themen 'Killerspiele' und 'Machen Videogames aggressiv' gibt es in dieser Ausgabe aktuelle Forschungsergebnisse nachzulesen. Blättert einfach auf Seite 52, um mehr zu erfahren.

KNOWHOW

Bringt Eure Filme auf die Xbox 360


Bei der Installation löscht Ihr den Haken bei 'Beim Hochfahren starten'.


Experimentierfreudig: Die Profilübersicht prognostiziert sowohl die Qualität als auch den Speicherbedarf Eures Films.

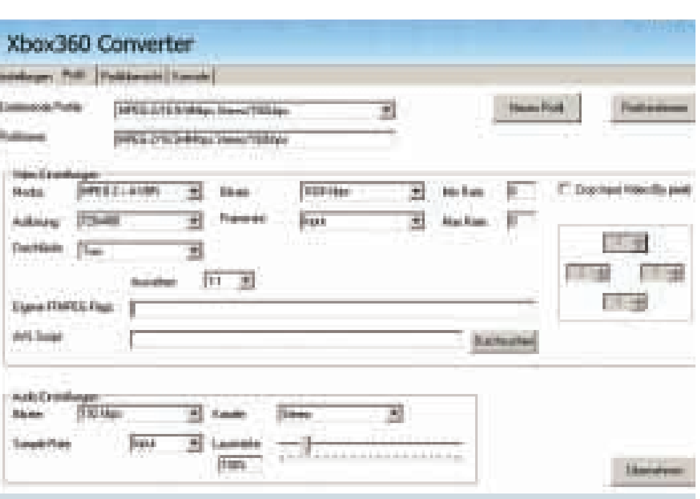

Mit der Liste programmiert Ihr mehrere Filme: Stellt die Priorität auf 'Low', falls Ihr den PC nebenbei benutzen wollt.

Wer auf der Xbox 360 Filme gucken will, ist nicht auf DVD und Live-Downloads angewiesen: Mit dem kostenlosen PC-Werkzeug "Videora Xbox 360 Converter" bringt Ihr beliebige Videodateien wie AVI und Quicktime ins Xbox-360-kompatible Format. Zum Abspielen müsst Ihr Eure Videos natürlich auch noch auf Eure Konsole transportieren: Dazu verbindet Ihr entweder die Xbox 360 mit einem Win-XP Media Center Edition 2005 PC (MAN!AC 04/06) oder Ihr besorgt Euch den Festplattenadapter von Datel (siehe Kasten links).

Installation: Den "Videora Xbox 360 Converter" ladet Ihr von www.videora.com, klickt auf 'Videora Converter' und wählt die Xbox-360-Variante (etwa 6,3 MB). Bei der Installation löscht Ihr den Haken bei der Option 'Beim Hochfahren starten', sonst wird das Programm bei jedem Systemstart automatisch geladen – in den Einstellungen lässt sich diese Funktion nachträglich deaktivieren.

Profil-Management: Der Xbox-360-Converter funktioniert wie "PSP Video 9" (MAN!AC 06/05) über Profile, einige Varianten für DVD- und HDTV-Auflösung sind bereits vorprogrammiert. Wer aber Fun-Videos und DivX-Filme umwandeln will, kann mit einem eigenen Profil jede Menge Speicherplatz sparen: Klickt auf 'Einstellungen' und erstellt ein neues Profil. Als Modus wählt Ihr 'MPEG2>A-VBR', Auflösung sowie Bildrate stellt Ihr auf 'Input' und bei den Durchläufen wählt Ihr 'Two' – dann wird zwar jedes Video zweimal durchgerechnet, die Qualität steigt aber gewaltig. Die Bitrate variiert Ihr je nach Vorlage: Für kleine Fun-Videos reichen 500 kbps, bei qualitativ besseren DivX-Filmen nehmt Ihr 900 kbps – dann umfasst ein 90-Minuten-Streifen etwa das Speichervolumen einer CD. Die Audio-Bitrate stellt Ihr auf 128 oder 192 kbps. Nach dem Speichern dürft Ihr Euer Profil in der Profilübersicht analysieren: Gebt die Spieldauer Eures Videos ein und das Werkzeug errechnet den zu erwartenden Speicherbedarf. So könnt Ihr experimentieren und Eure optimale Konfiguration finden.

Rechenvorgang: Wenn Euer Profil passt, wird's einfach – Ihr klickt auf 'Konvertieren' und wählt eine 'Neue Aufgabe', Eure Videodatei sowie das Profil. Mit der Liste lassen sich gleich mehrere Filme vorprogrammieren, so könnt Ihr Euren Rechner die ganze Nacht durchschuften lassen. Besitzer eines Media-Center-PCs befördern die Videos mit 'Kopieren' ins korrekte PC-Verzeichnis. *oe*


Erstellt Eure eigenen Profile: Die vorgegebenen Arrangements eignen sich vor allem für hochauflösende Filme, das Ergebnis belegt mitunter mehrere Gigabyte.

Prügelbrett für Xbox360

Ihr sucht einen Arcadestick für Eure neue Microsoft-Konsole? Dann guckt mal im Importhandel: Der japanische Hersteller Hori verkauft seinen berühmten Aracadestick jetzt auch als offizielle "Dead or Alive 4"-Variante mit Xbox-360-Anschluss. Der Stick kostet rund 50 Euro und unterstützt das Headset.

Festplatten-Adapter

Ihr wollt ganz genau wissen, was auf Eurer Xbox-360-Festplatte schlummert? Im Sommer bringt Datel den Festplattenadapter 'XSATA', der zwischen Konsole und HD gestöpselt wird. Per USB-2.0-Kabel sollt Ihr dann volle Kontrolle über die Festplatte haben – schiebt Eure selbst erstellten Videos drauf oder erstellt Backups. Das praktische Accessoire soll rund 45 Euro kosten.



Knowhow-Themen im Überblick

4in1 Power Feedback Leather Wheel



Edel: Unter einem echten Lederbezug verbirgt sich das wertige Steuergerät für Xbox, PS2 und Gamecube. Eine anmontierbare Schenkelhalterung fehlt auch nicht. Am Tisch wird das Lenkrad mittels Plastikschraube befestigt. Schade, dass die Hardware nicht den USB-Port der PS2 nutzt. So werden nur Rumble-Effekte aus Spielen in Force-Feedback umgesetzt. Das klappt in der Praxis gut, erreicht aber nicht die Genauigkeit eines Driving Force Pro. Leider vermasseln einige Macken den Spielspaß: Die leichtgängigen Schulterwippen werden oft wegen ungünstiger Positionierung versehentlich gedrückt. Daneben ist die einstellbare Dead-Zone zu groß. Außerdem leidete unser Testmuster an erheblichen Mängeln: Die Empfindlichkeit ließ sich nicht richtig justieren und das Bremspedal fiel öfter mal aus.

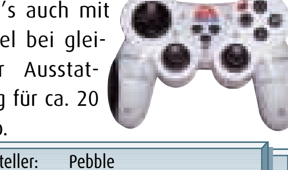
Hersteller:	Speed Link
System:	Xbox, PS2, Gamecube
Preis:	ca. 80 Euro

Kompaktes Allround-Leder-Lenkrad mit 250°-Einschlagwinkel und unprogrammierbaren Tasten, aber auch Mängeln. Die (trotz Einstellbarkeit) große tote Zone darf nicht sein.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Wireless Analog Controller

In schickem Weiß präsentiert sich das PS2-Pad mit EA-Sports-Logo. Für Halt sorgt die seitliche Gummierung. Etwas ärgerlich ist das ungenaue Steuerkreuz – gerade bei Sporttiteln. Den Controller gibt's auch mit Kabel bei gleicher Ausstattung für ca. 20 Euro.



Hersteller:	Pebble
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Stylisch: Funkcontroller mit zehn Metern Reichweite und schicker Aufmachung. Gute Analogsticks sowie Tastendruckpunkte, aber mäßige Rumblefunktion und Steuerkreuz.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Gamepad Xbox 360

Endlich eine Alternative zu Microsofts 360-Pad: Mad Catz' Controller gefällt mit schlankem Design, seitlicher Gummierung sowie freistehenden Schulter-Triggern und liegt dabei sehr gut in der Hand. Die Analogsticks bieten optimalen Widerstand, sind aber schmutzempfindlich wie ein N64-Pad. Leider gibt's das gute Stück nur mit Kabel – dafür findet es auch am PC Anschluss.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 35 Euro

Der ergonomische wie griffige Kabel-Controller bietet eine sehr gute Rumble-Funktion, Headset-Anschluss sowie Invert-Feature. Nur der Preis ist etwas hoch.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR

MC2 Racing Wheel

Das erste Lenkrad für die Xbox 360 kommt von Mad Catz: Das typische Design der MC2-Reihe wurde minimal aufgewertet und farblich an die 360 angepasst. Das gummierte Lenkrad mit einem Lenkeinschlag von ca. 270° besitzt gute Griffigkeit, ist aber nur mäßig verarbeitet. Die Tischbefestigung mittels drei Saugnäpfen hat leider kaum ihren Namen verdient. Als Alternative bietet es dafür zwei herausziehbare Oberschenkelhalterungen.

Im Betrieb will zuerst nicht so recht Freude aufkommen: Die tote Zone ist zu groß – Lenkmanöver kommen verzögert. Positiv stimmen dagegen der griffige Schaltknüppel und die knackig kurzen Schaltwippen, mit denen Ihr alle Schultertasten der Xbox 360 mittels Ziehen bzw. Drücken bedient. Nach einiger Eingewöhnung klappt das Driften in "Project Gotham Racing 3" überraschend gut. Auch ein Headset-Anschluss fehlt nicht. Echte Fahrprofis werden jedoch wegen nicht vorhandenem Force-Feedback und schwacher Rumble-Funktion hier nicht so recht glücklich.





Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 90 Euro

Schickes Xbox-360-Lenkrad mit durchschnittlicher Verarbeitung und ungewohnter Tastenanordnung. Geeignet für Gelegenheitsspieler mit Vorliebe für Schenkelhalterungen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	S-Controller	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

SONSTIGES

XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten...



Sendet Euren Abo-Coupon an:

In-Time · MAN!AC · Freihamer Str. 2 · 82166 Gräfelfing

Abo-Hotline: 089/858 53 845 · Internet: www.maniac.de

15% Ersparnis
20 Euro Einkaufgutschein

MAN!AC ABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will kann ich jederzeit schriftlich per Post an In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing oder per Email an abo@maniac.de kündigen.

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

MAN!AC PRÄMIENABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen (einfach per Email an abo@maniac.de).

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

20 EURO EINKAUFSGUTSCHEIN

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug

Der Werber hat folgende Adresse, er erhält seinen Gutschein per Email:

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse (UNBEDINGT ANGEBEN, SONST KEIN GUTSCHEINVERSAND)

Einkaufgutschein einzulösen bei www.playcom.de Mindestbestellwert 39,99 Euro. Der Gutscheincode wird nach Zahlung des Abos per Email an den Werber verschickt.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube Xbox 360

LAST RESORT

FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION & PREDATOR

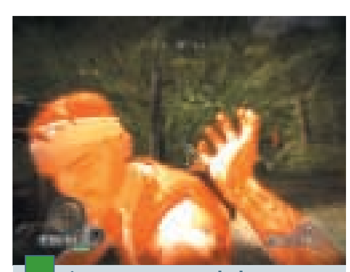
Passwörter:

Nutzt die folgenden Codes im Passwort-Bildschirm. Ubisofts knallharte Ballerorgie wird so zum gemütlichen Strandspaziergang. Achtet auf Groß- und Kleinschreibung. Die Tierkräfte des 'FeralAttack'-Cheats sind übrigens nicht stärker als die normalen in "Far Cry Instincts Evolution" – sie werden damit nur früher verfügbar und die Gegner dadurch nahezu schutzlos! Der 'GiveMeTheMaps'-Cheat kann auf der Xbox 360 nur deaktiviert werden, indem Ihr Euer gesamtes Profil löscht!

alle Karten
GiveMeTheMaps
Feral-Attacken schon in frühen Levels
FeralAttack
Energie auffüllen
ImJackCarver
unendlich Munition
UnleashHell
unendlich Feral-Attacken
Bloodlust
God-Mode
SayazSixSixSix

Evolution freischalten:

Gebt den untenstehenden Cheat im Passwort-Menü der Xbox-360-Version von "Far Cry Instincts Predator" ein, um das Add-On freizuschalten. Achtet auf Groß- und Kleinschreibung.
GiveMeItAll


XB Die ersten Gegner haben gegen Eure Cheat-Tierkräfte keine Chance.

TOMB RAIDER: LEGEND

Cheats freispielen:

Klassische Cheats gibt es nicht – wenn Ihr aber die aufgelisteten Zeitläufe innerhalb der angegebenen Limits erledigt, schaltet Ihr je einen Cheat frei, den Ihr dann jederzeit ausführen und benutzen dürft. Die Tricks gibt es in allen Versionen von "Tomb Raider: Legend".

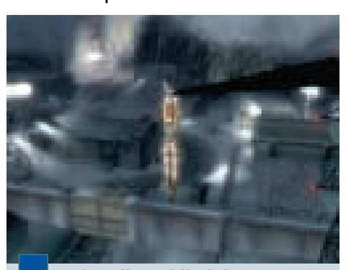
kugelsicher
England unter 27:00
Feindenergie abzapfen
Bolivien unter 12:30
unendlich Assault-Rifle-Munition
Japan unter 12:15
unendlich Granatwerfer-Munition
Kasachstan unter 12:15
unendlich Shotgun-Munition
Ghana unter 12:15
unendlich SMG-Rifle-Munition
Peru unter 12:15
Excalibur immer verfügbar
Nepal unter 13:40

Lara mit Soul Reaver:

Das legendäre Schwert des Seelenvampirs Raziel darf Lara in ihre Gegner stecken, wenn Ihr das Abenteuer mit einem Komplettierungs-Wert von 100 Prozent schafft.

Lara ohne Texturen:

Den texturlosen Modus schaltet Ihr frei, wenn Ihr das reguläre Spiel einmal durchspielt.


PS2 Findet alle Goldbelohnungen für besonders interessante Boni.

24: THE GAME

"Security Clearance"-Codes:

Haltet im Hauptmenu die vier Schultertasten gedrückt, bis das 'Security Clearance'-Menü erscheint. Um einen Buchstaben zu ändern, stellt Ihr den Cursor darauf und haltet die **X**-Taste gedrückt. Mit ← und → könnt Ihr durch das Alphabet und die Ziffern scrollen, bis Ihr den passenden Buchstaben findet. Lasst dann die **X**-Taste los und geht weiter zum nächsten Buchstaben. Habt Ihr das gesamte Wort eingegeben, betätigt Ihr ■. Das Wort färbt sich orange und Ihr verlasst das Menü mit ▲. Unter der Rubrik 'Previously on 24' könnt Ihr nun eine Mission mit Cheats spielen.

alle Boni
PALMER054
alle Missionen
DESSLER072
unendlich Munition
ALMEIDA062
Unsterblichkeit
BAUER066

RAZE'S HELL

Passwörter:

Haltet während dem Spiel die linke Schultertaste und nutzt unsere Codes.

unendlich Munition
AABBXYAX
unendlich Energie
AABBYYAX

CHIBI-ROBO

Boni:

Folgt den Anweisungen unserer Liste, um die coolsten Anzüge und das komplette Chibi-Gear zu ergattern. Käufliche Items gibts im Shop.

Alien-Ohrchip
für 2.150 nach Erstkontakt kaufen
Charge-Chip
für 860 nach Chibi-Blaster kaufen
Chibi-Blaster
für 860 kaufen
Chibi-Radar
für 1.120 kaufen, nachdem Ihr Mrs. Sanderson Kleidung gebt
Pyjama
gebt Mrs. Sanderson alte Kleidung
Drake-Redcrest-Anzug
redet bei Nacht mit ihm
Extra-Batterie
für 940 nach erstem K.O. kaufen
Froschanzug
spritzt Wasser auf Frosch im Garten
Geisteranzug
nutzt die Trauma-Anzug Pose
Hot Rod
für 270, nachdem Mitglieder der Free Rangers die Truppe verlassen
Space Scrambler
für 2.980, nachdem Mitglieder der Free Rangers die Truppe verlassen
Squirter
unter Jennys TV in Jennys Raum
Super-Chibi-Robo-Anzug
Giga-Robo aktivieren
Trauma-Anzug
einmal sterben



FINAL FANTASY 4 ADVANCE

Spaß auf dem Mond:

Sobald Ihr den Titel einmal durchgespielt habt, ist im Extras-Menü nicht nur ein Musik-Player anwählbar. Ihr könnt auch Ruinen auf dem Mond finden, die in der originalen Version des Spiels von 1991 nicht enthalten waren. Habt Ihr den letzten Endgegner mit jedem Charakter mindestens einmal besiegt, warten im Inneren der unheimlichen Trümmerstadt neue Abenteuer auf alle Mitglieder Eurer Heldentruppe.

Höhle im Berg Ordeals:

Auch dieses Erdloch war im ursprünglichen "Final Fantasy 4" nicht enthalten. Sobald Ihr die Fähigkeit erlangt habt, Eure Party zu wechseln, und nach Mysidia zurückkehrt, werdet Ihr von einer neuen Herausforderung am Berg Ordeals in Kenntnis gesetzt. Dort angekommen, dürfen alle Helden, die beim Sturm auf das letzte Spiel-Level nicht mitwirken, die Höhle erkunden.

Sirenen-Sparkurs:

Benutzt eine Sirene und führt den unten stehenden GBA-Reset aus. Der nächste Zufallskampf wird der von der Sirene gerufene Gegner sein.

A+B+Start

Adamant-Rüstung:

Auf dem Mond könnt Ihr die 'Flan Princess' finden. Die pinke Lady grunzt im fünften Untergeschoss herum, einem Raum mit L-förmigen Grundriss. Nach dem Kampf hinterlässt sie manchmal einen Ringelschwanz, den Ihr für die stärkste Rüstung des Spiels eintauscht.

Developers-Room:

Nachdem Ihr bei Eurem ersten Besuch der Unterwelt Golbez im Kristallraum verhackstückt habt, könnt Ihr die Waffenkammer der Zwerge betreten. Im Laden für Waffen und Rüstungen untersucht Ihr das Areal hinter der Säule zwischen beiden Ladentheken. Von hier aus könnt Ihr den 'Lali Ho Pub' betreten, indem Ihr durch eine dunkle Markierung an der Wand schlüpft, hinter der eine Treppe liegt. Am Fuß der Treppe liegt das geheime Entwicklerbüro.

DRIVER: PARALLEL LINES

Passwörter:

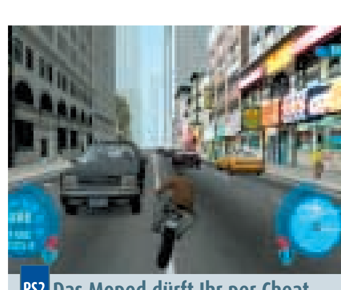
Gebt die Codes der folgenden Liste im Cheat-Menü von "Driver: Parallel Lines" ein.

alle Fahrzeuge
CARSHOW
alle Waffen der aktuellen Zeitzone
GUNRANGE
unzerstörbare Autos
ROLLBAR
unendlich Munition
GUNBELT
unendlich Nitro
ZOOMZOOM
Unverwundbarkeit
IRONMAN
schwächere Cops
KEYSTONE
keine Kosten
TOOLEUP

Renngewinne:

Fahrt auf folgenden Rennkursen einen Sieg ein, um das entsprechende Fahrzeug freizuschalten. Vorne findet Ihr die jeweilige Zeitzone, in Klammern ist der benötigte Schwierigkeitsgrad angegeben.

Andec Racer
1978 Jersey (Schwierig)
Bonsai Racer
1978 La Guardia (Schwierig)
Brooklyn Racer
1978 Jersey (Mittel)
BX-9 Racer
2006 Hunts Point (Mittel)
Cerva Racer
1978 Hunts Point (Mittel)
Colonna Racer
2006 Jersey (Mittel)
Kramer Racer
2006 Hunts Point (Schwierig)
Zenda Racer
2006 la Guardia (Schwierig)



PS2 Das Moped dürft Ihr per Cheat fahren, wann und wo Ihr wollt.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION



Leicht verdientes Gold:

Diesen Trick könnt Ihr gleich nach dem Ende des Tutorials anwenden und Euch so schon zu Beginn des Spiels von Euren Geldsorgen befreien. Begebt Euch in den 'Talos' genannten Bezirk der imperialen Hauptstadt. Hier steht ein Gebäude mit dem Namen 'Dorians Haus'. Reizt den gleichnamigen Bewohner so lange, bis er Euch rauswerfen will. An diesem Zeitpunkt lasst Ihr die Waffen sprechen, tötet Dorian, ohne dass dieser Alarm schlagen kann und durchsucht seinen Körper nach Wertgegenständen. Dorian trägt 40 Goldstücke und einige Kleinigkeiten bei sich. Nehmt ihm sämtliche Gegenstände bis auf das Gold ab. Wenn Ihr als letztes nach dem Edelmetall greift, könnt Ihr einen Fehler im Programm ausnutzen und immer mehr Münzen in Eure Taschen schaufeln. Speichert danach Euer Spiel und geht erst mal schön einkaufen.

Leicht verdientes Gold, Teil 2:

Für diesen Trick braucht Ihr zuerst ein Pferd. Nehmt jetzt Eure wertvollste Waffe und reitet nach Kvatch, wo Ihr einen Ork-Händler trefft. Alternativ könnt Ihr auch zur Silberstraße von Cyrodill reisen und dort den grün gekleideten Händler ansprechen. Verkauft einem der beiden Marketender Eure Waffe. Sie wird in Eurem Inventar bleiben. Wenn Ihr eine besonders teure Waffe auf diese Weise genügend oft 'verkauft', habt Ihr Euch raschen Reichtum ermogelt.

Gegenstände duplizieren:

Rüstet Euch mit einem beliebigen Bündel Pfeilen aus. Spannt Euren Bogen, haltet die Sehne und öffnet das Inventar. Bewegt den Cursor auf das ausgerüstete Set Pfeile und drückt **A**, dann geht Ihr auf ein anderes Pfeilset und betätigt zweimal die **A**-Taste. Jetzt wählt Ihr den Gegenstand, den Ihr verdoppeln wollt, und zieht ihn auf das Pfeilbündel. Aus den Projektilen werden wie durch Zauberhand zwei Versionen des gewünschten Objekts!

Springheel Jacks Stiefel:

Beendet die Quest der Diebesgilde, ohne die Stiefel von Springheel Jack zu zerstören. Dazu müsst Ihr am Ende einfach die Treter im Rucksack lassen und ohne sie einen kleinen Sturz überleben. Danach reist Ihr zum Sanguinus-Schrein und holt Euch hier die Quest ab. Folgt dem Verlauf der Aufgabe, sprecht die magische Formel und lasst Euch festnehmen. Sitzt Eure Zeit ab und versucht nach Eurer Entlassung, die Stiefel anzulegen. Obwohl Ihr das Schuhwerk nicht über die Füße kriegt, wird Euch ab sofort der akrobatische Bonus der Stiefel gutgeschrieben. Zusätzlich könnt Ihr noch reguläre Stiefel drüberziehen.

Leicht verdientes Gold, Teil 3:

Erst müsst Ihr die Vampir-Quest abschließen und Euch dann mit dem geläuterten Grafen Janus Hassidor unterhalten. Wählt im Konversations-Menü die Option 'Belohnung' aus. Verlasst das Gespräch danach nicht und fragt den Grafen wiederholt nach einem Entgelt! Jedesmal wird Euch der dusslige Graf ein fettes Sümmchen übergeben. Da Ihr die Frage beliebig oft wiederholen könnt, dürft Ihr Euer Goldsäcklein vollpumpen, bis Ihr es nicht mehr schleppen könnt!

Schattenmähre, der Schrank:

Schattenmähre ist ein Pferd, das Euch im Farrgut Fort begegnet. Haut dem Gaul als Willkommensgruß gleich mal eine über den Schädel, bis er ohnmächtig daliegt. Langt ruhig ordentlich hin: Schattenmähre kann man nicht umbringen. Falls Ihr überzählige Gegenstände dabei habt, die Ihr nicht wegwerfen wollt, ist jetzt ein günstiger Augenblick. Packt alles auf Schattenmähres Rücken und wartet, bis er wieder aufsteht. Ihr könnt das treue Ross nun als mobilen Schrank überall mitnehmen. Wollt Ihr an Eure Sachen, bratet Ihr dem Gaul kurz eine über und 'öffnet' seinen Körper. Falls er ins Fort zurückkehrt, bleiben Eure Sachen trotzdem an seinem Körper.

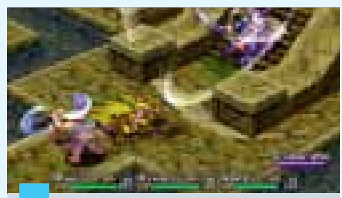
BREATH OF FIRE 3



Nach dem Ende weiterspielen:
Besiegt den letzten Boss. Seht Euch dann den Abspann bis zum Ende an und wartet, bis der Schriftzug 'Fin' erscheint. Jetzt betätigt Ihr solange die Start-Taste, bis der Bildschirm schwarz wird und Ihr Euren Spielstand sichern dürft. Nun könnt Ihr nach dem letzten Bosskampf weiterspielen, vergessene Sidequests lösen, Eure Truppe trainieren oder schlicht durch die Spielwelt spazieren. Skript-Ereignisse sucht Ihr in dieser friedlichen Post-Endkampf Welt natürlich vergebens.

Namensänderung:
Begebt Euch ins Feendorf und öffnet ein Casino mit drei Feen. Sprecht alle drei an. Eine der zauberhaften Damen bietet an, die Namen Eurer Helden zu ändern.

Kaiserform kontrollieren:
Vor allem bei Endgegner-Duellen verwandelt sich Ryu gern zum Kaiserdrachen. Diese mächtigste Drachenform könnt Ihr auf zwei Arten kontrollieren. Entweder Ihr kombiniert bei der Transformation das 'Failure'-Gen mit dem 'Infinity'-Gen, oder Ihr mischt die Gene 'Infinity', 'Radiance' und 'Trance' in beliebiger Reihenfolge zusammen. Letzteres braucht zwar ein Gen mehr, dafür verliert Ihr aber keine Lebenspunkte.


PSP Als Drache brutzelt Ryu sämtliche Gegner vom Bildschirm.

Unendlich-Lebenssplitter:
Nehmt Rei in Eure aktive Party auf und bekämpft einen 'Gootitan'. Bestehlt das Monster mit Reis Spezialtalent, bis Ihr genug Lebenssplitter gesammelt habt.

König der Fischer 1:
Wenn Ihr einen Fisch einholt und das Kiemenatmer-Symbol auf dem Angel-Balken kurz innehält, bringt ein kräftiger Ruck an der Rute den Fang schnell ins Boot.


PSP Mit Lebenssplittern gedopt seid Ihr nahezu unsterblich.

König der Fischer 2:
In seltenen Fällen beißt sich ein Fisch am rechten Rand der Fangleiste fest. Das Symbol wandert dann nicht wie üblich von rechts nach links über die Anzeige. In so einem Fall solltet Ihr schnell und wiederholt das Digikreuz nach rechts drücken. So habt Ihr genügend Schmackes, um selbst dicke Fische mühelos einzuholen. Mit etwas Übung könnt Ihr damit sogar Fische fangen, die für Eure Angelrute eigentlich zu stark sind!

König der Fische:
Ein lohnender Fang ist der Wal. Dieser größte "Breath of Fire 3"-Aquatiker gibt der ganzen Gruppe beim Verzehr die gesamte Lebensenergie zurück. Versucht ihn im tiefen Gefässer zu harpunieren.

METROID PRIME: HUNTERS



Trailer:
Belegt mindestens den fünften Platz in allen Regulator-, Trainings- oder Morph Ball-Arealen im Einzelspieler-Modus. Sobald Ihr diese Vorgaben in den genannten Arealen geschafft habt, werdet Ihr prompt mit einem schnittigen Trailer belohnt. Sobald Ihr das Filmchen einmal gesehen habt, erscheint im Hauptmenü von "Metroid Prime Hunters" in der unteren linken Ecke ein leuchtender Punkt. Klickt den Punkt mit Eurem Stylus an und seht den Trailer.

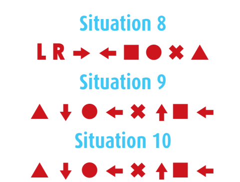
Arenen:
Wenn Ihr neue Arenen freischalten wollt, müsst Ihr Euch der unten gelisteten Aufgaben annehmen.

Sanktorus
2 lokale Partien spielen
Kompressions-Kammer
4 lokale Partien spielen
Inkubations-Röhre
6 lokale Partien spielen
Elder Passage
18 lokale Partien spielen
Fault Line
22 lokale Partien spielen
Gateway Arena
landet in einem neuen Solospieler-Level
Stasis Bunker
40 lokale Partien oder WiFi-Pary spielen
Omega Kanone
spielt "Metroid Prime Hunters" durch!


Der Trailer lockt mit sehenswert animierter DS-Filmpracht.

EXIT

Codewörter:
Gebt die Codes im Titelbild von "Exit" ein, nachdem Ihr die erste Situation durchgeknobelt habt. Die Codes funktionieren nur, wenn Ihr sie in der angegebenen chronologischen Reihenfolge benutzt.



Situation 8
L R → ← ■ ● ✖ ▲
Situation 9
▲ ↓ ● ← ✖ ↑ ■ ←
Situation 10
▲ ↓ ● ← ✖ ↑ ■ ←

TRAUMA CENTER

X-Missionen:
Sobald Ihr die Krankenhaus-Simulation einmal regulär durchgespielt habt, wird die erste X-Mission zugänglich. Im Challenge-Modus könnt Ihr diese extraharte Aufgabe anwählen. Mit jeder gelungenen OP wird eine weitere X-Mission freigeschaltet. Insgesamt sieben dieser schweißtreibend schweren Skalpell-Prüfungen warten auf die ruhigen Stylus-Hände von erfahren DS-Chirurgen.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

Bonus-Missionen:
Die Bonus-Missionen von "Splinter Cell Essentials" solltet Ihr Euch eigentlich regulär erspielen. Wenn Ihr aber einfach keine Zeit habt, bekommt Ihr sie auch einfacher: Im Bildschirm zur Auswahl für die Bonus-Missionen haltet Ihr die Select-Taste gedrückt. Dann führt Ihr eine Kombo aus unserer Liste aus, um die Aufträge freizuschalten. Jedes Mal, wenn Ihr die Mission spielen wollt, nutzt Ihr den Code erneut.

TV Free Indonesia
dreimal L + R
Heroin-Raffinerie
sechsmal L + R
Paris Nizza
zwölfmal L + R


PSP Als blutjunger Marine müsst Ihr Messerarbeit leisten.

Es war einmal...

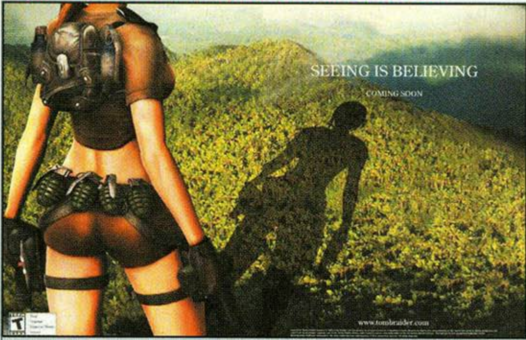
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Nintendo stellt auf der 'Electronic Entertainment Expo' den SNES-Nachfolger Nintendo 64 vor. Kurz darauf setzen Sony und Sega ihre Hardwarepreise auf schlappe 199 US-Dollar herab – der Dreikampf ist eröffnet. Die heißesten E3-Spieleneuheiten waren Capcoms Prügelei "Star Gladiators", Sonys Hüpferei "Pandemonium", Nintendos Jump'n'Run "Super Mario 64" sowie der Fun-Racer "Mario Kart R" (Arbeitstitel). Im Testsektor staubt Nintendos Vorzeigeklempner mit seinem Rollenspiel-Debüt "Super Mario RPG" satte 86% ab. Der "Street Fighter Alpha"-Erstling sammelt sogar 90 Prozentpunkte, während sich "Metal Slug" mit 75% begnügen muss. Im großen '32-Bit-Abgründe'-Feature setzen sich die MAN!ACs kritisch mit technischen Schlampereien der damals aktuellen Konsolen auseinander.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Laras spielerisch gelungene Rückkehr überzeugt mit tollen Kletterpassagen, ordentlichen Rätseln und hübscher Umgebung. Bei der Werbung setzt Eidos hauptsächlich auf alte körperliche Tugenden.

DAS LETZTE...



"PES"-Fußballturniere sind lustig. Und vor allem laut: Jubel- und Verzweiflungsschreie gellen durch die Halle. Denkste! Beim "Pro Evolution Soccer 5"-Cup in München musste Raphael mucksmäuschenstill vor dem TV sitzen – sein Gegner forderte giftig absolute Stille. Und verlor.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Michael Wieczorek (mi, Praktikant)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Gears of War" © Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

NEXT T!ME 7/2006

Import-Fans aufgepasst: Wir locken abenteuerlustige Xbox-Besitzer in das märchenhafte **Dreamfall**-Szenario. Schwerpunkt der kommenden Ausgabe ist natürlich die **E3 2006**: Die neue Hüpferei von **Super Mario** macht uns Nintendos innovativen **Revolution-Controller** schmackhaft. Sony legt die Karten offen und füttert uns mit ersten spielbaren **Playstation 3**-Titeln wie dem brachialen Rennspektakel **Motorstorm**. Microsoft lässt mit der zweiten **Xbox 360**-Softwaregeneration und dem Ego-Shooter-Highlight **Halo 3** die NextGen-Muskeln spielen. Und als Dessert gibt's 16 Seiten Extended.



Dieses Jahr lassen Sony und Nintendo auf der E3 die Hosen runter und Microsoft setzt auf den NextGen-Vorsprung: Erfahrt alles über die Videospielzukunft!



Ab Freitag, den 26. Mai

Auf der MAN!AC-DVD:

Ausführliches E3-Special

Wie funktioniert Nintendos Revolution-Controller im Praxistest? Wie sehen Sonys Playstation-3-Spiele wirklich aus und was taugt Factor 5s Drachenepos "Lair" für die Highend-Konsole? Überrascht Microsoft mit neuen Franchises und springen die Amerikaner auf den lukrativen Handheld-Zug auf? All das erfahrt Ihr in Bild und Ton auf unserer DVD.

Extended: Endgegner Level 4

Der Kampf mit fiesen Bossen geht in die vorletzte Runde: Ob wir die Schlacht gegen Stufe-4-Schurken überleben?

INSERENTEN


DRAGON QUEST
Die Reise des verwunschenen Königs
MUT IST DER ERSTE SCHRITT ...
ABENTEUER DER ZWEITE ...
UND DU BIST DER DRITTE ...
Du stehst an der Schwelle zum größten Abenteuer deines Lebens ...
Entdecke die fantastische Welt von DRAGON QUEST, voller lebendiger Städte, weiter Ebenen und heimtückischer Dungeons. Erlerne mächtige Zaubersprüche und spezielle Fertigkeiten, um dir Monster vom Leib zu halten, die deinen Helden auf Schritt und Tritt verfolgen. Nur du kannst das Königreich von Trodain retten, welches unter einem grausamen Fluch leidet. Bis dahin ist es jedoch eine weite Reise mit spannenden Aufträgen und bizarren Charakteren aus der Feder des legendären Dragon Ball®-Schöpfers Akira Toriyama.
Episch, bezaubernd und märchenhaft schön - DRAGON QUEST wartet auf dich!
6
usk
www.dragonquest.eu.com
Yangus greift an!
PlayStation.2
92% OPM2 5/06
91% GamePro 5/06
93% Maniac 5/06
Lösungsbuch erhältlich von Piggyback
piggyback
„ " and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Alle Rechte vorbehalten. © KOICHI SUGIYAMA. SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST und DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS sind Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd.
SQUARE ENIX


PSP
DAXTER
Daxter. Wenn du das Chaos beherrschen willst,
musst du selbst zum Chaos werden.
Halb Otter, halb Wiesel, komplett durchgeknallt (alles im Eimer!). Diesmal ist
Daxter als Kammerjäger in geheimer Mission unterwegs, um seinen besten
Kumpel Jak zu retten. Hilf dem Ottsel mit der großen Klappe und räum richtig auf.
Daxter – das total verrückte Abenteuer exklusiv auf PSP.
www.yourpsp.com/daxter